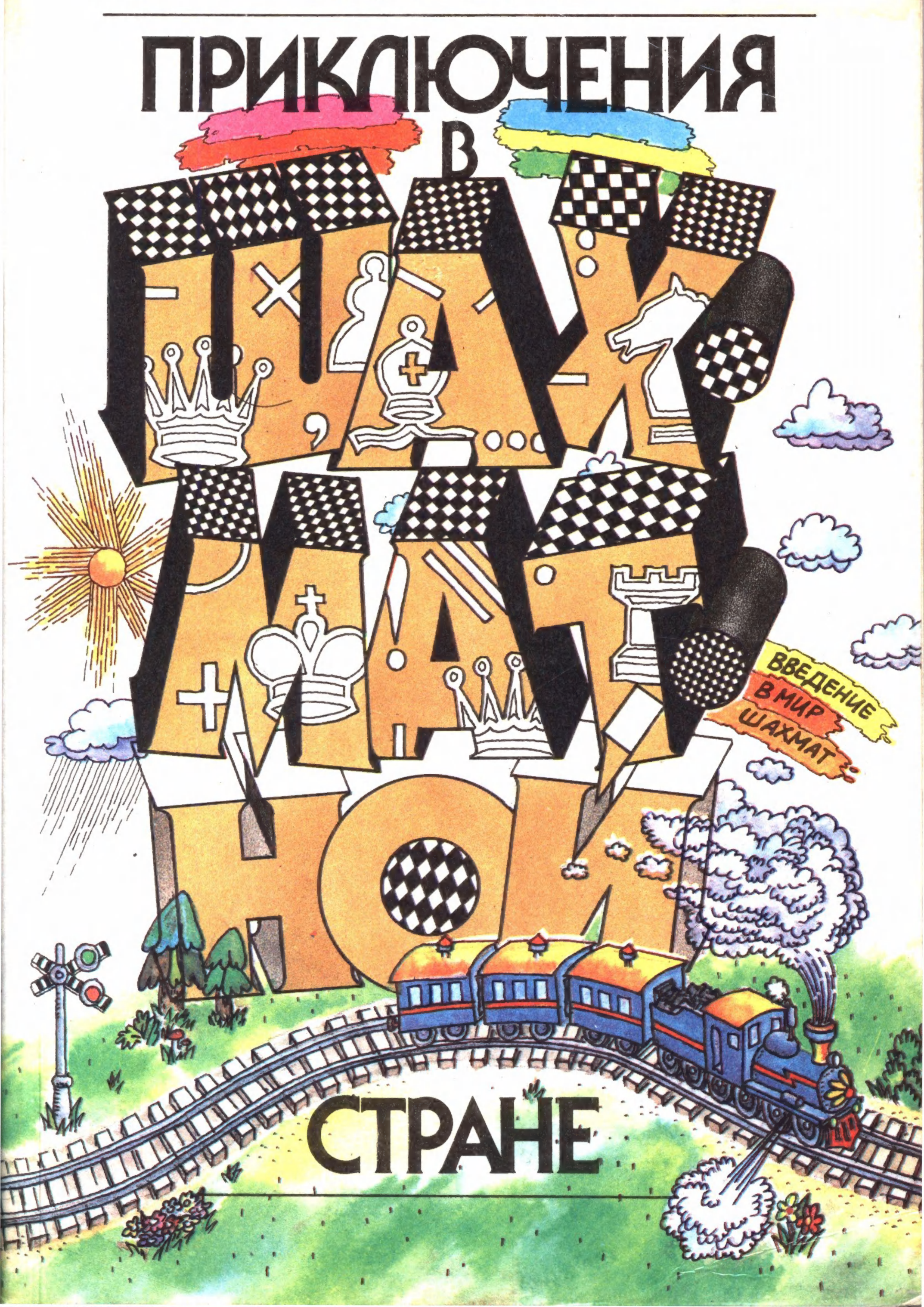
ИГОРЬ СУХИН

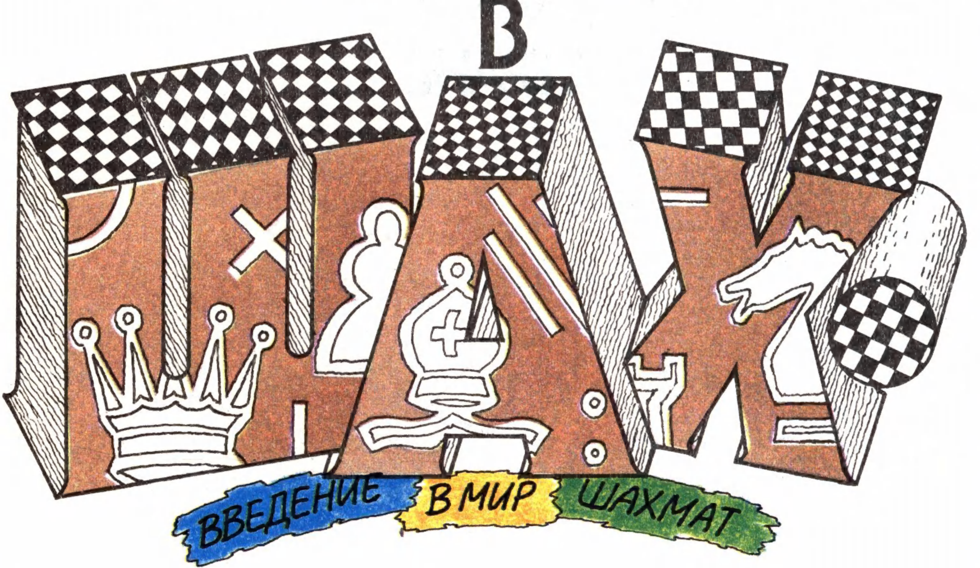
ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ШАХМАТНОЙ СТРАНЕ

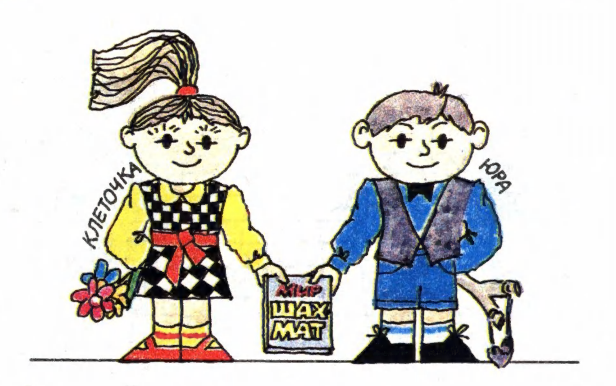


ШАХМАТНАЯ
СТРАНА


ПРИКЛЮЧЕНИЯ
В
ШАХМАТНОЙ
СТРАНЕ

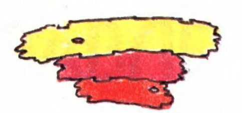
ПРИКЛЮЧЕНИЯ В





МОСКВА
«ПЕДАГОГИКА»
1991

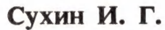
ИГОРЬ СУХИН



СТРАНЕ

ББК ~~74.113.7~~ 75.581
С 91

РЕЦЕНЗЕНТ
доктор педагогических наук
Б. С. Гершунский



Сухин И. Г.

С 91 **Приключения в Шахматной стране. — М.: Педагогика, 1991. — 144 с.: ил.**
ISBN 5-7155-0329-9

Автор книги вводит ребенка 5—7 лет в мир шахмат, рассказывает об истории их возникновения, знакомит с основами шахматной игры, которая развивает внимание, память, наглядно-образное мышление.

Занимательная форма подачи материала, его доступность, красочные иллюстрации помогут дошкольникам освоить навыки сложной, но интересной игры.

Для совместного чтения родителей с детьми.

С $\frac{4312000000—034}{005(01)—91}$ 84—91 ББК 74.113.7

ISBN 5-7155-0329-9



ОГЛАВЛЕНИЕ


ВОЗДУШНЫЙ ШАР
ЯКОРЬ
БАЛЛАСТ



ДОРОГИЕ ВЗРОСЛЫЕ!

Основное содержание психического развития дошкольника составляет формирование внутренних действий. Но внутренние действия не появляются сами собой, а возникают в результате перехода «внутрь» внешних, практических действий. Вы замечали, как играют наши дети в 5 лет? С этого возраста они способны обходиться и без партнеров, а иногда и без видимых со стороны действий. Этот переход игры «внутрь» — важная веха в умственном развитии ребенка, знаменующая собой появление способности к мысленному преобразованию действительности. Шахматы — одно из средств, способствующих такому переходу.

Шахматы — это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное, эффективное средство их умственного развития. Неоценима роль шахмат в формировании внутреннего плана действий — способности действовать в уме. Подытоживая работу с детьми 6—7 лет, посещавших «Школу радости», В. Сухомлинский писал: «В воспитании культуры мышления большое место отводилось шахматам... Игра в шахматы дисциплинировала мышление, воспитывала сосредоточенность. Но самое главное здесь — это развитие памяти. Наблюдая за юными шахматистами, я видел, как дети мысленно воссоздают положение, которое было, и представляют то, что будет... Без шахмат нельзя представить полноценного воспитания умственных способностей и памяти».

Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление дошкольника, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, внимательность, вдумчивость, целеустремленность. Ребенок, обучающийся этой игре, становится собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Эк-

спериментально подтверждено, что дети, вовлеченные в волшебный мир шахмат с 5—7 лет, лучше успевают в школе, особенно по точным наукам. Положительный опыт преподавания шахмат малышам в учебных группах детских садов и спортивных секций накоплен как у нас в стране — на Украине, в Белоруссии, Москве, Краснодаре, Красноярске, Набережных Челнах, так и за рубежом — в Венгрии, Германии и других странах.

Если мы обратимся к биографиям выдающихся шахматистов, то отметим, что Х. Р. Капабланка, А. Карпов, П. Керес, С. Решевский, М. Эйве познакомились с древней игрой в 4 года, Н. Гаприндашвили, Г. Каспаров — в 5 лет, В. Смыслов, Б. Спасский, Р. Фишер — в 6, А. Алехин, М. Таль — в 7. Не все, кого увлечет шахматная игра, станут чемпионами, важнее иное — существенный вклад шахмат в формирование всесторонне развитой личности. Не случайно ценил шахматы В. И. Ленин, называя их гимнастикой ума. Охотно проводили досуг за шахматной доской К. Маркс, А. Пушкин, М. Лермонтов, Л. Толстой, Ю. Гагарин и многие другие.

Книга «Приключения в Шахматной стране» — не учебник. Наша цель не столько обучить, сколько привить детям интерес к шахматам, познакомить с азами древней игры. В процессе знакомства малыш получит небольшие исторические сведения, узнает о шахматной доске, секретах фигур, правилах игры, важнейших понятиях, этике шахматной борьбы. Герой книги — мальчик Юра, который со своими друзьями путешествует по Шахматной стране. Следуя мысли А. Франса: «Чтобы переварить знания, надо поглощать их с аппетитом», автор попытался создать книгу, способную удовлетворить стремление дошкольников к приключениям.

Композиционно книга делится на 14 небольших глав, в каждой из которых важную роль играют обращения к маленькому слушателю. Для закрепления учебного материала после каждой главы введена рубрика «Загадки из тетрадки». Рекомендуем такую последовательность выполнения большинства заданий:

разрешите дошкольнику двигать фигурами и водить пальцем по шахматной доске. Но при этом пусть обязательно говорит, что и зачем он делает. Передвигать фигуры молча позвольте только тогда, когда малыш научится рассуждать вслух, вслух излагать свой план действий;

если задача не решается, подскажите ребенку. Подсказка должна следовать после безуспешных попыток решить задачу, а не перед ней;

если дошкольник все же не может решить задачу, не расстраивайтесь и не сердитесь на него, а покажите решение, и пусть он его повторит.

Эта часть книги — для совместного чтения детей и взрослых.

Непосредственно взрослым адресованы лишь отдельные разделы: методические указания и «Советы родителям». Перед чтением каждой главы ребенку вам следует внимательно ознакомиться с ее содержанием, рубрикой «Загадки из тетрадки», а также (при наличии) методическими указаниями и «Советами родителям». Читайте книгу дошкольнику не торопясь. Чтение одной главы с решением «Загадок из тетрадки» займет не более 15—35 минут. Этого вполне достаточно за вечер. Изучайте не более двух глав в неделю.

Знакомство с древней игрой ребенок начнет с шахматной доски. Заранее приготовьте не только шахматную доску, но и маленькую игрушку, например солдатика. Он пригодится при объяснении дошкольнику таких терминов, как Горизонталь, Вертикаль, Диагональ, Центр.

Шахматная доска не случайно изучается довольно подробно. Наша цель — не только облегчить ребенку познание азов мудрой игры, но и помочь ему овладеть пространственным ориентированием на плоскости. Последнее очень значимо при обучении в школе и, как правило, затрудняет дошкольников. А с помощью шахматной доски дети охотно и с большим интересом упражняются в этом.

Шахматы — это целый мир. Мир логики и эмоций, прекрасный и страстный мир со своими взлетами и падениями, радостями и печалями. В наших силах подарить ребенку золотой ключик в этот волшебный мир. Если знакомство вашего малыша с Шахматной страной ограничится только этой книгой, не беда — развивающий эффект процесса обучения древней игре несомненен.

Игра

Скучно было детворе
Ранним утром во дворе.
— Знаю я одну игру, —
Сказал ребятам Петя. —
Где б я ни был и везде
В нее играют дети.
В игре той есть ладья и ферзь,
Слон, конь и пешек ряд,
А возглавляет всех король —
Его хранит отряд.
Хочу задание вам дать:
Игры названье угадать!

Лена Сухина, 9 лет

Загадка

Не люди, не звери, не часы, а ходят?
(Шахматные фигуры)

Оля Сухина, 5 лет

ГЛАВА 1
ШАХМАТНАЯ БЕСЕДКА



Самым счастливым для Юры бывал час, когда папа читал ему волшебные сказки.

— Жалко, что чудеса только в сказках, — вздохнул однажды Юра. — Пап, я одно слово в сказке не понял. Что такое шахматы?

— Шахматы — это очень интересная игра. Ее придумали в Индии много лет назад.

— Игра? — обрадовался Юра. — Научи меня в нее играть.

— Будь по-твоему, — согласился папа. — Готовься к путешествию в Шахматную страну.

— А далеко она? — у Юры загорелись глаза.

— Не далеко, не близко, — на хорошем велосипеде быстро доедешь.

— У меня нет велосипеда, — огорчился мальчик.

— Будет, — успокоил папа. — Подожди до воскресенья.

Ранним воскресным утром в Юрину квартиру позвонили. Юра открыл дверь и увидел девочку в клетчатом платьице.

— Здравствуй, Юра! Меня зовут Клеточка. Я приехала за тобой из Шахматной страны.

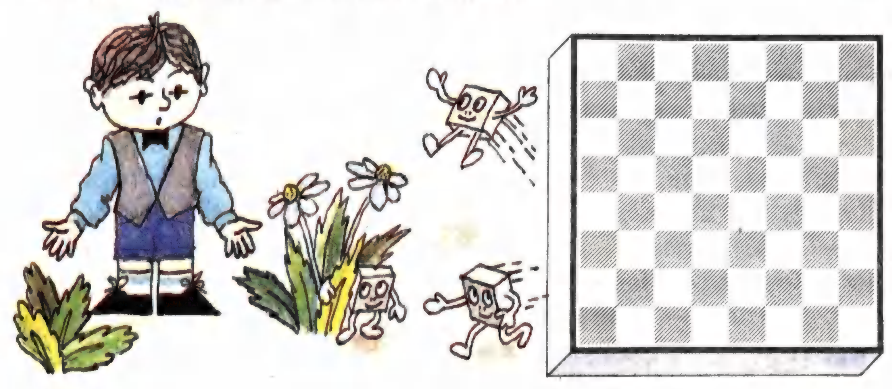
Клеточка взяла Юру за руку и подвела к велосипеду с тремя сидениями, шестью педалями и маленькими колесами. Клеточка села за руль. Юра примостился сзади.

Путешествие началось. Велосипед мчался с невероятной скоростью. Мимо мелькали города, леса, реки. С гулко бьющимся сердцем Юра ждал чего-то особенного и удивительного...

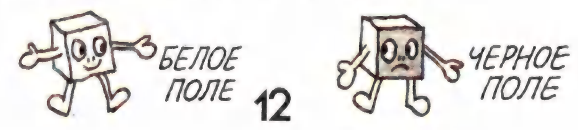
Но тут Клеточка резко затормозила, и велосипед остановился перед красивой беседкой, похожей на башенку.

— Это Шахматная беседка. Здесь мы проведем первое занятие — проговорила Клеточка.

Юра вслед за девочкой вошел в беседку и в восхищении замер. На массивном столе, излучая мягкий розовый свет, лежала большая квадратная доска со множеством темных и светлых клеток.



— Это Шахматная доска. На ней ведется шахматное сражение, — начала занятие Клеточка. — Шахматная доска аккуратно расчерчена на равные клетки-квадратики. Это Поля. Светлые квадратики — Белые поля. Темные квадратики — Черные поля.



— Белые поля, Черные поля, — повторил Юра.

Вдруг клетки-квадратики затрепетали, спрыгнули с шахматной доски, стали водить хоровод вокруг девочки и озорно подмигивать Юре.

— Это мои сестренки, — улыбнулась Клеточка. — В Шахматной беседке поля волшебные.

Клетки-квадратики дружно вспорхнули и вернулись на шахматную доску. Юра растерялся. Он не мог понять — было ли все это на самом деле или ему показалось. Он шагнул к столу, чтобы потрогать клетки-квадратики, но обо что-то споткнулся и чуть не упал. У ног мальчика лежала толстая-претолстая тетрадь. Юра поднял ее и на обложке прочитал: «Загадки из тетрадки».

— Это тетрадка моего друга Загадая, — сказала Клеточка. — Хорошо, что ты нашел ее. В ней много шуток, загадок, вопросов, заданий. Будешь понемногу решать их и научишься играть в шахматы. Начнем?

— Начнем, — кивнул Юра.



1. Покажи белое поле; черное поле. Какие поля больше: белые или черные? (*Они равны.*)

2. Какая форма у шахматного поля? У шахматной доски? (*Квадратная.*)

3. На каких полях ничего не растет? (*На шахматных.*)

4. Из каких досок не строят теремок? (*Из шахматных.*)

5. В каких клетках не держат зверей? (*В шахматных.*)



Так начинала

ОЛЬГА РУБЦОВА

(Из тетрадки Загадая)

Оля выросла в семье, где шахматы были в большом почете. Играть в них в раннем детстве ее научил отец — профессор Московского высшего технического училища им. Н. Э. Баумана Николай Николаевич Рубцов, который имел первую категорию и часто выступал в соревнованиях. Особенно заинтересовалась Оля шахматами в 1925 году во время Московского международного турнира. Вместе со школьными товарищами она с огромным интересом следила за игрой сильнейших шахматистов мира. Вскоре и в ее школе был проведен шахматный турнир, в котором Ольга Рубцова победила многих мальчиков и добилась хорошего результата. В 1926 году Ольга заняла первое место во Всесоюзном массовом турнире, организованном газетой «Комсомольская правда», а в следующем году стала первой чемпионкой СССР...

**О. Н. РУБЦОВА (род. 1909) —
выдающаяся советская шахматистка,
четвертая чемпионка мира,
носившая это звание в 1956—1958 годах**

Первые шахматные шаги



выдающихся шахматистов

Вспоминает

МАЙЯ ЧИБУРДАНИДЗЕ

(Из тетрадки Загадая)

Научилась я играть в шахматы в 8 лет. Учил меня брат Реваз. В 9 лет стала посещать Дворец пионеров г. Кутаиси. Все свободное время посвящала шахматам: анализировала свою игру, изучала шахматную теорию, следила за игрой ведущих шахматистов, на каждый турнир приходила с новыми, творчески осмысленными замыслами. В 1971 году стала чемпионкой Грузии среди девушек... В 1973 году участвовала в соревнованиях на Кубок СССР и в 12 лет выполнила норму мастера спорта СССР...

Любой проигрыш огорчает — это закономерно. Но к этому я отношусь самокритично. Прежде всего стараюсь выявить причину. И юным шахматистам советую всегда искать причину, чтобы не повторять ошибок. Учиться на своих поражениях. В таких случаях мне очень помогает моя мама Нелли Павловна Хурцидзе. Она педагог по образованию... Для шахмат не требуется специальной площадки, оборудования. Шахматная доска — это есть и «площадка», и «стадион». В шахматы можно играть везде и всюду — будь то большие или мини-соревнования. И конечно, необходимо участвовать в школьных, районных, городских соревнованиях. Все это даст ощутимую пользу. Нужна и теоретическая база. Начинающим шахматистам необходимо изучать основы дебютов. Играть желательно с партнерами чуть сильнее себя...

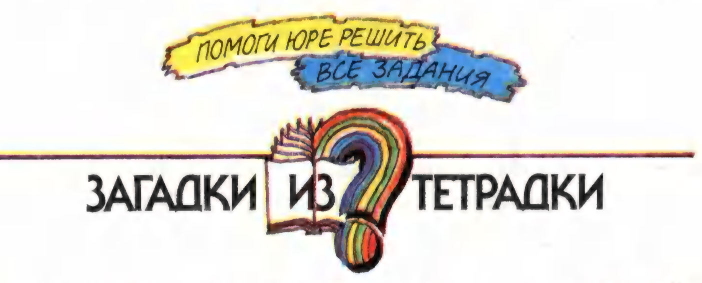
М. Г. Чибурданидзе (род. 1961) —
выдающаяся советская шахматистка,
чемпионка мира с 1978 года

ГЛАВА 2

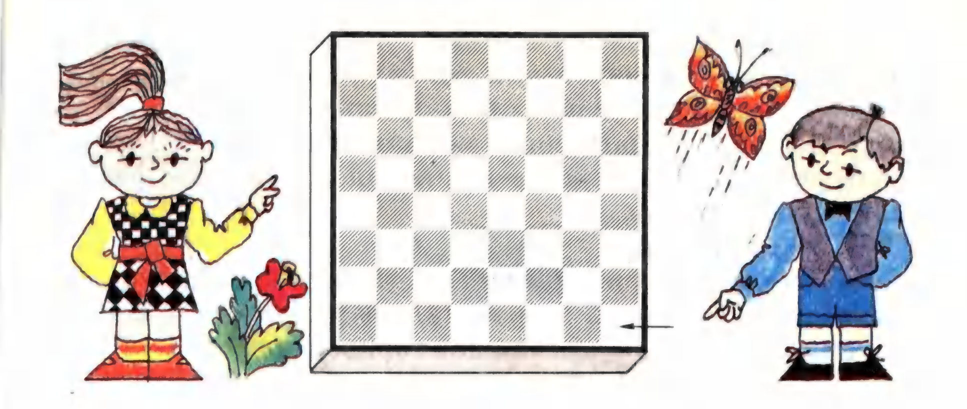
ЛИНИИ

Клеточка начала второе занятие:

— В шахматы обычно играют два Противника. Их еще называют Партнеры. Они садятся лицом друг к другу. Шахматная доска располагается между противниками так, чтобы угловое поле справа от каждого игрока было белого цвета. Как нам правильно сесть за доску?



Юра усадил за стол девочку, с противоположной стороны стола сел сам. Вот так.

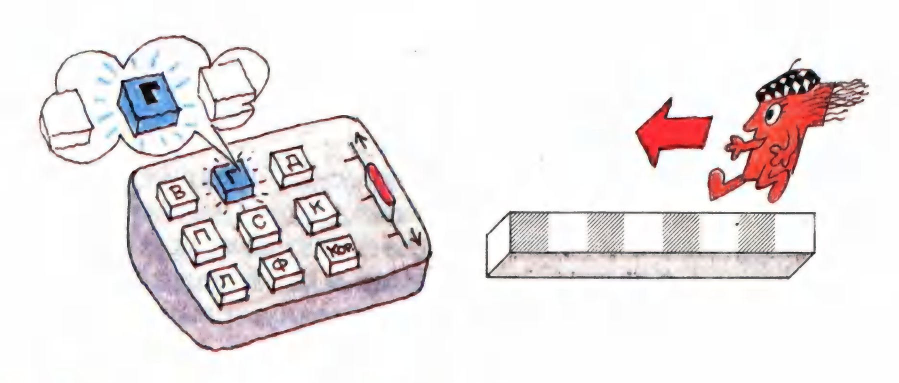


— Белое поле справа, — сказал Юра.

Тут он обнаружил, что по соседству с этим полем стоит крошечный домик-кубик с резными окошками, маленькой дверцей и затейливым крылечком. На крылечке разместились три яркие кнопки: на красной кнопке была нарисована буква В, на синей — буква Г, на желтой — буква Д.

— Как в азбуке: В, Г, Д! — воскликнул Юра. — Нет только А и Б. А зачем они здесь?

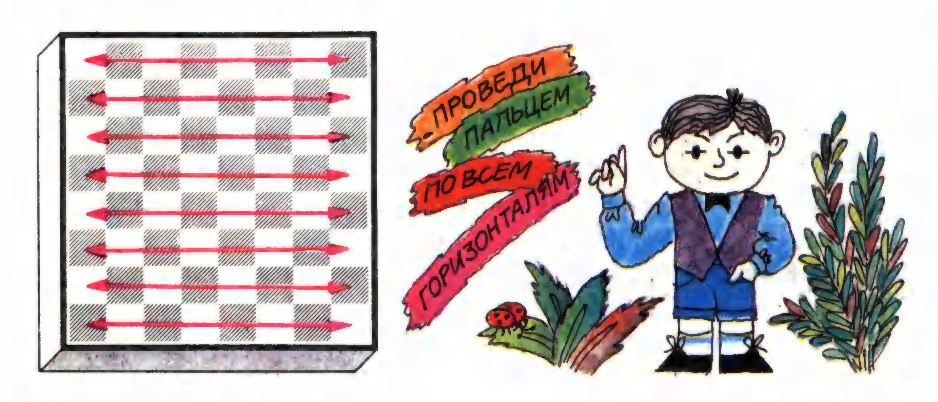
— Сейчас узнаешь, зачем здесь домик и кнопки, — сказала Клеточка. — Посмотри на шахматную доску: квадратики разных цветов всегда чередуются. Черное поле следует за белым, белое за черным. Любая черно-белая дорожка из восьми полей, которая проходит слева направо, — это горизонтальная линия, или горизонталь. — Клеточка нажала кнопку с буквой Г.



В тот же миг дверца домика-кубика отворилась и на пороге появился маленький симпатичный человечек. Он ловко прыгнул на белую клетку и проворно побежал по горизонтали до противоположного края доски. Там он развернулся, так же резко поспешил обратно и скрылся за дверцей домика.

— А он живой? — спросил Юра.

— Что ты! Горизонталик — заводная игрушка. Он показал тебе одну из горизонтальных линий. А всего их восемь. За белым полем каждой горизонтали следует черное, за черным — белое.



Вдруг в беседку вбежал запыхавшийся мальчик. Большие уши и толстый нос делали его похожим на слоненка.

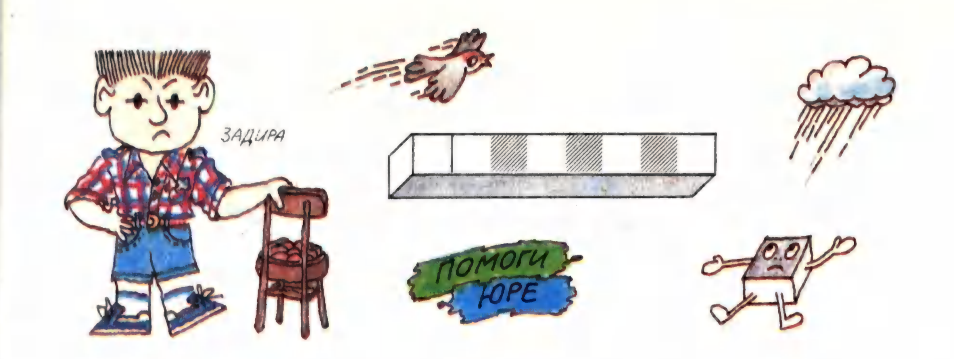
— Где тетрадка? А-а, вот она! — он метнулся к Юре и вырвал у него тетрадь.

— Ты Загадай? — удивился Юра.

— Я Задира! — мальчик щелкнул Юру по лбу и хотел убежать. Но не тут-то было. Юра подставил ему ножку. Задира кубарем покатился по полу и выронил тетрадь.

— Ах, так! Ты еще пожалеешь! Учишься в шахматы играть? Ничего у тебя не выйдет!

Задира схватил стул и с такой силой ударил по шахматной доске, что одна из черных клеток не удержалась на своем месте и соскочила на стол. Задира хихикнул и убежал, а Клеточка заплакала. Юра бережно поднял черную клетку и в растерянности глянул на шахматную доску. Откуда же она упала?

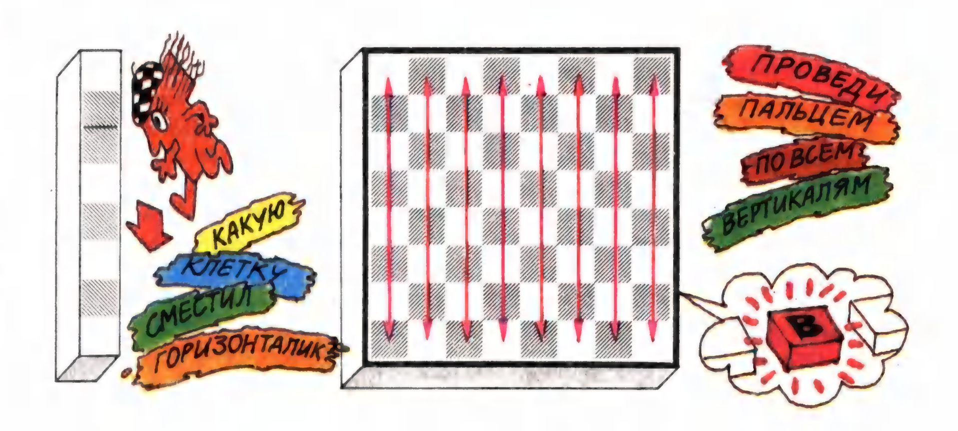


Юра догадался и от радости захлопал в ладоши. Когда черная клетка-квадратик заняла свое крайнее левое положение, девочка перестала всхлипывать и сказала:

— Хочешь узнать, какие еще бывают линии кроме горизонательных?

Рука Клеточки потянулась к кнопке с буквой «В».

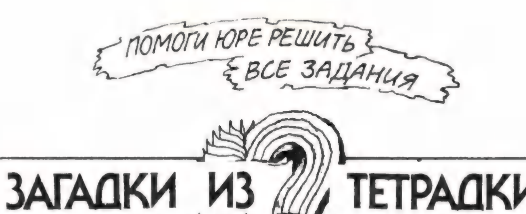
— Любая черно-белая дорожка, которая идет от одного противника к другому, — это вертикальная линия, или вертикаль. Вертикалей, как и горизонталей, восемь. За белым полем каждой вертикали следует черное, за черным — белое.



Горизонталик снова пробежался по шахматной доске, теперь по вертикали. На этот раз он зацепил черную клетку, и она наползла не белую.

Юра водворил дальнюю черную клетку на место.

— Спасибо, — поблагодарила девочка. — А сейчас «Загадки из тетрадки».



ЗАГАДКИ ИЗ ТЕТРАДКИ

1. Что делают противники? (*Играют в шахматы.*)

2. Как правильно сесть за шахматную доску? (*Правое угловое поле должно быть белым.*)

3. Покажи какую-нибудь горизонталь. Сколько полей в горизонтали? (*Восемь.*)

4. Покажи все горизонтальные линии. Сколько на доске горизонталей? (*Восемь.*)

5. Покажи вертикаль. Сколько полей в вертикали? (*Восемь.*)

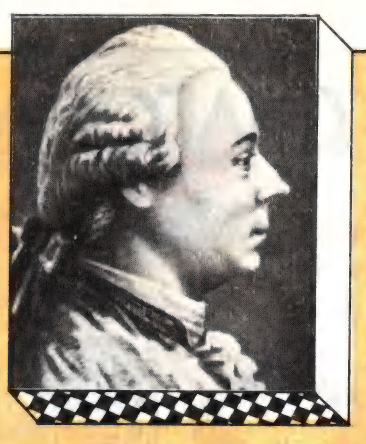
6. Покажи все вертикальные линии. Сколько на доске вертикалей? (*Восемь.*)

7. Правильно ли нарисована горизонталь? (*Нет.*) Исправь ошибку.



8. Правильно ли нарисована вертикаль? (*Нет.*) Исправь ошибку.

Первые шахматные шаги



выдающихся шахматистов

Так начинал

ФРАНСУА АНДРЕ ДАНИКАН ФИЛИДОР

(Из тетрадки Загадая)

Филидор родился в 1726 году в маленьком французском городке Дрё. Мальчик принадлежал к семье, несколько поколений которой состояли музыкантами при дворе французских королей. Шести лет Франсуа был принят в придворную хоровую капеллу. Паузы между репетициями королевские музыканты заполняли шахматными сражениями, и игра эта покорила маленького певца. Все чаще и чаще Филидор стал проводить время за шахматной доской и уже в 14 лет слыл довольно сильным игроком. Одна за другой были одержаны победы над сильнейшими шахматистами Франции. Лучше Филидора играл только Легаль, который вначале давал юноше ладью вперед. Но мастерство Франсуа росло не по дням, а по часам, и наконец шестнадцатилетний Филидор был признан первым шахматистом Франции. И это было только начало...

Ф. А. Филидор (1726—1795) —
выдающийся французский мастер,
сильнейший шахматист мира
второй половины XVIII века



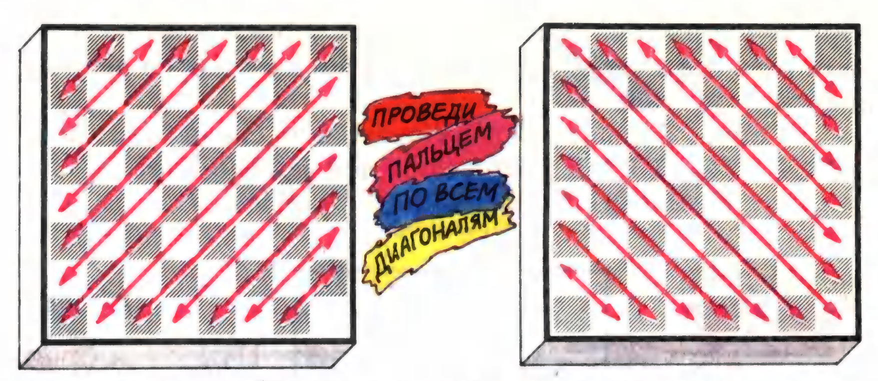
В беседку вошел мальчик со вздернутым носиком и большими удивленными глазами. Под мышкой он держал длинную тонкую палку.

— Юра, это Загадай, — обрадовалась Клеточка. — Загадай будет путешествовать с нами. Он знает много шахматных историй.

— Что это за палка у тебя? — спросил Юра.

— Не палка, а указка, — обиделся Загадай. — Она нам пригодится.

— Пригодится, — подтвердила Клеточка и продолжила занятие. — Теперь давайте поговорим о диагоналях шахматной доски. Диагональ — это любая прямая цепочка клеток одинакового цвета, касающихся друг друга уголками.



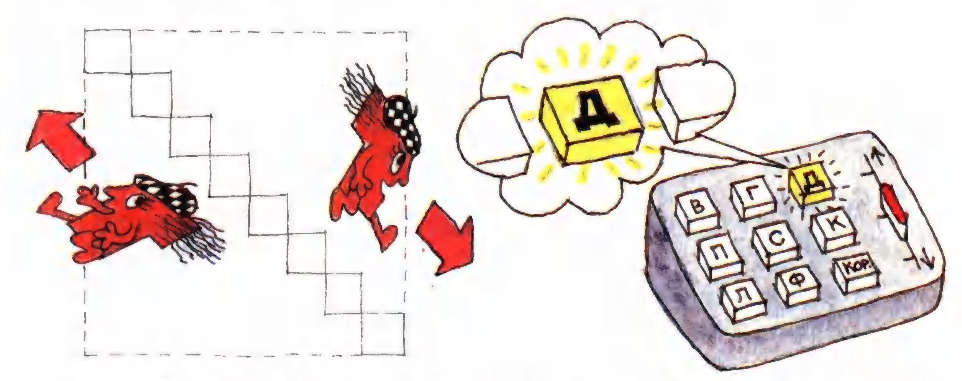
Диагонали бывают разной длины. В самых коротких — всего два поля.

Загадай взмахнул указкой и показал самые короткие диагонали.



— Есть на шахматной доске и две самые длинные — большие диагонали. В каждой по восемь полей. Горизонталик покажет нам большую белую диагональ.

Клеточка нажала на кнопку «Д». Полюбившийся Юре Горизонталик поспешил в противоположный угол доски и быстро вернулся обратно.

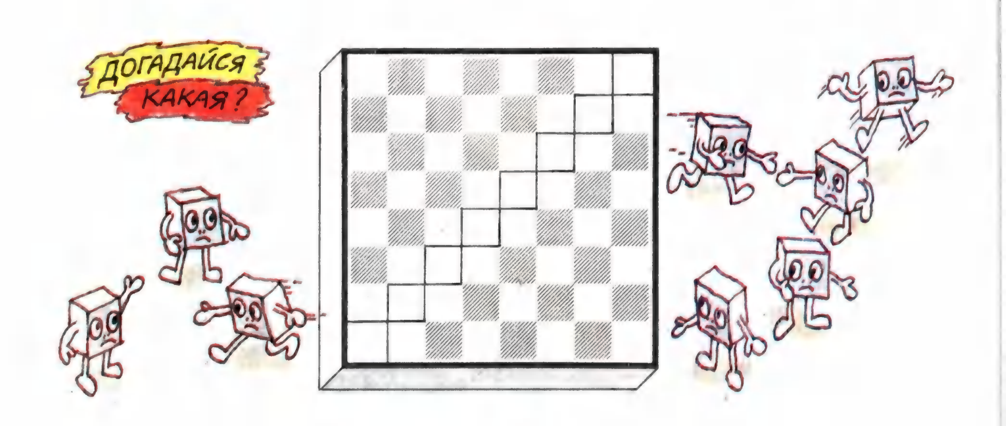


— Как интересно в Шахматной стране! И сестрички у тебя хорошие, — сказал Юра девочке.

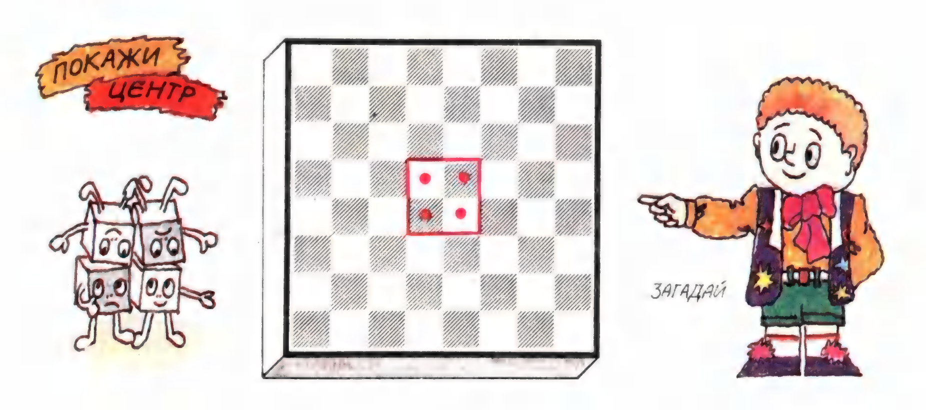
Клетки-квадратики соскочили с шахматной доски и затанцевали вокруг Юры. Да так весело и задорно, что

Юра не удержался и поймал восемь черных клеток. Когда остальные клетки вернулись на доску, одна из черных диагоналей стала белой.

— Сейчас большая черная диагональ снова будет черной, — сказал Юра и отпустил пойманные клетки.



— Вот ты и познакомился со всеми шахматными дорожками: горизонталями, вертикалями и диагоналями. Теперь Загадай покажет центр шахматной доски, — проговорила Клеточка. — Центр — это четыре поля в середине шахматной доски. В центре два белых поля и два черных.



Занятие закончилось, и Загадай раскрыл свою тетрадь.



1. Покажи какую-нибудь диагональ; большую белую диагональ. Сколько в ней полей? (*Восемь.*)

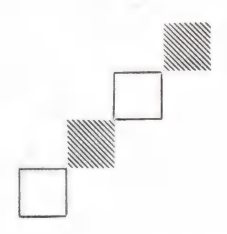
2. Покажи большую черную диагональ. Сколько в ней полей? (*Восемь.*)

3. Какая диагональ длиннее: большая белая или большая черная? (*Они равной длины.*)

4. Покажи одну из самых коротких диагоналей. Сколько в ней полей? (*Два.*)

5. Покажи диагональ из трех; четырех; пяти; шести; семи полей. Одинакового ли цвета крайние поля каждой диагонали? (*Да.*)

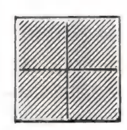
6. Правильно ли нарисована диагональ? Почему? (*Нет, в диагонали все поля одного цвета.*)

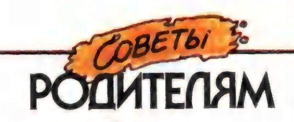


7. Покажи центр шахматной доски. Сколько в нем полей? (*Четыре.*)

8. Какую форму имеет центр? (Квадратную.)

9. Правильно ли нарисован центр? (*Нет.*) Исправь ошибку.





Ребенок получил первое представление о шахматной доске. Дайте ему карандаш, бумагу, линейку, мел, клей, ножницы, кубики, «солдатика». Для закрепления пройденного материала предложите дошкольнику:

раскрасить часть листа клетчатой тетради так, как раскрашена шахматная доска (коричневым или желтым карандашом или только черным);

вырезать из тетради в клеточку квадраты 2×2, 3×3, 4×4 клетки и правильно раскрасить их;

выложить из кубиков дорожки, похожие на горизонталь, вертикаль, разной длины диагонали, центр. Пусть «солдатик» пробежит по центру и дорожкам. Хорошо, если в доме есть старые кубики, которые можно заклеить бумагой так, чтобы получилось по восемь светлых и темных кубиков. Несложно сделать кубики и из цветной бумаги. Попросите ребенка правильно (с учетом цвета) выложить центр, отдельно горизонталь и вертикаль. Пусть попытается определить, в чем сходство горизонтали и вертикали. Если дошкольник это сходство не найдет, разверните горизонталь и наложите ее на вертикаль. Затем разбросайте кубики и попросите малыша сложить из них большую белую и большую черную диагонали;

вырезать из тетради в клеточку центр, горизонталь, вертикаль, диагональ. Диагональ не получилась? Пусть ответит, почему;

нарисовать по линейке на бумаге центр, горизонталь, вертикаль, большую и самую короткую диагонали и правильно раскрасить их. Пусть вырежет нарисованные горизонталь и вертикаль и разрежет их на клетки. Из этих клеток снова сложит горизонталь и вертикаль, затем большую белую и большую черную диагонали (их можно аккуратно склеить уголок к уголку);

начертить мелом на асфальте центр, горизонталь, вертикаль, большую и самую короткую диагонали. Пробежать по ним и поиграть на них в классики;

вспомнить, где кроме шахматной доски он видел клетки, расположенные в шахматном порядке (в книгах, на полу, такси, одежде и т. п.).

Если малыш выполнит бо́льшую часть этих заданий, можно переходить к чтению следующей главы. Если нет, стоит еще раз прочитать ему первые главы.

В следующей главе дошкольник познакомится с шахматными фигурами, с терминами «белые» и «черные».

Вам понадобится по одной белой и черной пешке, ладье, одному слону, ферзю, королю, коню. Желательно, чтобы фигуры рельефно отличались друг от друга. Иначе ребенок будет путать короля с ферзем, пешку со слоном (есть такие комплекты шахматных фигур, что и взрослому легко ошибиться).



Первые шахматные шаги



выдающихся шахматистов

Вспоминает

АРОН НИМЦОВИЧ

(Из тетрадки Загадая)

Мне было 8 лет от роду, когда я познакомился с шахматами...

Мое знакомство с основами шахматной игры было для меня волнующим событием. В нашей семье к шахматам относились с большим уважением. Отец, сам страстный любитель шахмат, не раз твердил нам об удивительных качествах и красоте этой игры. Я часто упрашивал его показать мне ходы, но отец все откладывал, говоря, что «я еще слишком мал». Наконец он все же согласился, и этот торжественный момент был приурочен к дню моего 8-летия. Помню, однако, что я был несколько разочарован, так как ходы ладьей, слоном, конем и другими фигурами показались мне лишенными всякого комбинационного интереса...

Первая из попавших в печать партий была сыграна мной в возрасте восьми с половиной лет... За период с 1894 года по 1902 год мне в общем приходилось играть довольно редко и исключительно с шахматистами первой категории.

А. И. Нимцович (1886—1935) —
выдающийся гроссмейстер

ГЛАВА 4

ЧУДЕСНЫЕ ФИГУРЫ



— Чем играют в шахматы? — спросил Юра.

— Шахматными фигурами, — ответила Клеточка. — На шахматной доске сражаются две армии шахматных фигур. Один из противников командует армией темных фигур. Это черные. Другой шахматист командует армией светлых фигур. Это белые.

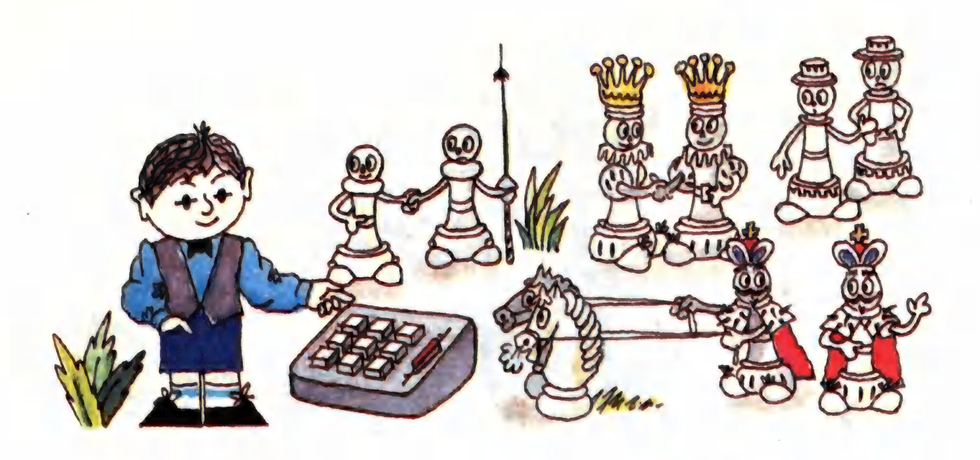
— А какие они — фигуры?

— Горизонталик покажет их тебе, если догадаешься, как его попросить, — сказал Загадай.

Юра обиделся на друга: вот нравится ему говорить загадками. Он склонился над домиком-кубиком и прошептал:

— Горизонталик, покажи фигуры.

Но Горизонталик не выглянул из домика. Юра попробовал открыть дверцу, но не смог. Как же разгадать загадку? Юра обошел шахматную доску, внимательно осматривая каждую клетку. С другой стороны от домика-кубика Юра обнаружил еще пять кнопок с буквами П, С, К, Л, Ф, а на шестой кнопке было написано «Кор».



— С этих букв, наверное, начинаются названия шахматных фигур, — догадался Юра.

Он потянулся к кнопке «П» и нажал на нее. На шахматной доске появились две невысокие круглоголовые фигуры: темная и светлая.



Дверца домика-кубика раскрылась, Горизонталик вышел на крылечко и объяснил:

— Это пешки, белая и черная.

Юра нажал на кнопку «С». Пешки начали расти. Их круглые головки стали островерхими.



— Это слоны, белый и черный, — сказал Горизонталик.

— Ну и слоны — ни ушей, ни хобота, — проворчал Юра.

Он нажал на кнопку «К». Островерхие головки слонов начали расплываться, и слоны превратились в фигуры с мордочками лошадок.



— Это конь белый и конь черный, — пояснил Горизонталик.

Когда Юра нажал на кнопку «Л», кони превратились в фигуры, похожие на башенки.

♖♜

— Это ладья белая и ладья черная.

— Ладья, — повторил Юра и нажал кнопку с буквой Ф.

Тотчас на месте ладей оказались красивые высокие фигуры с маленькими шариками на верхушках.

♕♛

— Это ферзи, белый и черный.

— Теперь нажму на кнопку «Кор», может, это «кораблик»?

Юра надавил на кнопку «Кор», и ферзи превратились в самые высокие и важные фигуры с остроконечными нашлепками.



— Это короли, белый и черный, — сказал Горизонталик — и короли исчезли, как будто их на доске и не было.

— А все-таки он немножечко живой, — сказал Юра, разглядывая Горизонталика.

— Мне рассказали о нем невероятную историю, — таинственно проговорил Загадай. — Будто раньше он был живым и звали его Веселый Горизонталик. Но за проказы кто-то превратил его в игрушку.

— А как его расколдовать? — затаил дыхание Юра.

— Надо раскрыть еще один секрет вот этих трех букв, — Загадай кивнул на буквы Д, В, Г.



— Один секрет мы знаем, — сказала Клеточка. — С буквы Д начинается слово «диагональ», с В — «вертикаль», с Г — «горизонталь».

Юра еще раз взглянул на кнопки с буквами, крылечко, домик Веселого Горизонталика... и догадался:

— Д — это «домик»! В — «Веселого»! Г — «Горизонталика»!!! Домик Веселого Горизонталика!

И Горизонталик ожил, звонко засмеялся: «Динь, динь, динь» — и запрыгал на одной ножке.

— Спасибо, Юра! Спасибо, и... до свидания, — попрощался Веселый Горизонталик и убежал.

— Почему же он убежал? — удивился Юра.

— Этот непоседа теперь три дня будет бегать. Настоялся в домике, — засмеялся Загадай.

— А я все шахматные фигуры запомнил. И короля, и ферзя, и ладью, и слона, и коня, и пешку, — похвастался Юра.

— Это мы проверим, — заявил Загадай и достал из стола коробку с фигурами.

— Если правильно ответишь на все вопросы, отправимся с тобой дальше, — сказала Клеточка и раскрыла тетрадь.



1. Покажи белую и черную пешки, коня, слона, ладью, ферзя, короля.

2. Какая фигура похожа на лошадку? На башенку? (*Конь, ладья.*)

3. У какой фигуры головка круглая? На верхушке маленький шарик? (*У пешки, у ферзя.*)

4. Какая фигура выше: пешка или ладья? (*Ладья.*)

5. Какая фигура ниже: слон или ферзь? (*Слон.*)

6. Назови самую высокую фигуру. Самую низкую фигуру. (*Король; пешка.*)

7. Что такое белые, черные? (*Армия белых фигур; армия черных фигур.*)

8. В названиях каких шахматных фигур четыре; пять; шесть букв? (*Слон, конь; пешка, ладья, ферзь; король.*)

9. Какие фигуры спрятались в словах: оладьи, спешка, заслонка, коньки? (*Ладьи, пешка, слон, конь.*)

10. Бадья, печка, корь, пушка. Вот какие слова получились, когда в названиях фигур изменилась одна из букв. Что это за фигуры? (*Ладья, пешка, конь, пешка.*)

11. У какого слона нет хобота? (*У шахматного.*)

12. Какой король не умеет говорить? (*Шахматный.*)

13. Что это за чудо-клетка, где тесно мышке, но свободно слону? (*Шахматное поле.*)

14. Какими словами оканчиваются такие стихотворные строчки?

Движеньем своевольным
Чуть головы склоня,
Стоят в саду пришкольном
Два гордые ... (*коня*)

Динь-дон. Динь-дон.
В переулке ходит ... (*слон*)
(*из стихотворений Л. Квитко «Турнир», И. Токмаковой «Сонный слон»*).



Ваш ребенок познакомился с шахматными фигурами. Теперь дайте ему пластилин, бумагу, ножницы, карандаш, клей, мел. Пусть лепит, рисует (на бумаге или асфальте) шахматные фигуры.

Прежде чем перейти к следующей главе, ребенок должен твердо запомнить, как называются шахматные фигуры, уметь отличать одни фигуры от других. Проверить это не всегда легко. Лучше всего закрепить пройденный материал в игре. На выбор поиграйте с ребенком в следующие игры:

1. «Кубик». Возьмите один из старых кубиков, нарисуйте на бумаге каждую из шести фигур и приклейте рисунки к граням кубика. Или склейте кубик из бумаги. Бросайте его по очереди. Бросивший должен назвать фигуру, которая выпадет на верхней грани кубика.

2. «Волшебный мешочек». В непрозрачном мешочке по очереди спрячьте все шахматные фигуры и попросите ребенка на ощупь определить, какую фигуру вы спрятали. Для большего эффекта позвольте и малышу прятать фигуры, а сами угадайте, какая фигура в мешочке. Вначале вы можете «не угадать», а малыш с восторгом скажет: «Нет». В другом варианте игры в мешочек прячутся все фигуры сразу, и малыш на ощупь ищет определенную фигуру.

3. «Угадайка». Словесно опишите ребенку какую-нибудь фигуру и предложите догадаться, что это за фигура. Потом поменяйтесь ролями.

4. «Запретная фигура». Поставьте фигуры перед ребенком в один ряд. По вашей просьбе малыш будет называть все показываемые фигуры, кроме «запретной» (она выбирается заранее). Вместо названия «запретная» фигура надо сказать: «Секрет».

5. «Поиграем — угадаем». Загадайте какую-нибудь фигуру. Малыш перечисляет фигуры, пока не назовет задуманную. Потом меняетесь ролями.

6. «Буква». Спросите малыша, названия каких фигур начинаются с букв К, Л, П, С, Ф.

7. «Что общего?». Возьмите две любые фигуры и спросите малыша: чем они похожи? Чем отличаются (цвет, форма).

8. «Большая и маленькая». Поставьте перед ребенком шесть разных фигур и попросите выбрать самую высокую, назвать ее, отставить в сторону. Затем малыш определит самую высокую из оставшихся фигур и т. д. В конце игры все фигуры возвращаются на место, и начинается новая игра, в которой выбирается самая низкая фигура.

9. «Шахматный теремок». Постройте из кубиков домик-теремок, в который будут по одной (от самой маленькой до самой большой) забегать шахматные фигуры. Ребенок должен назвать каждую из них.

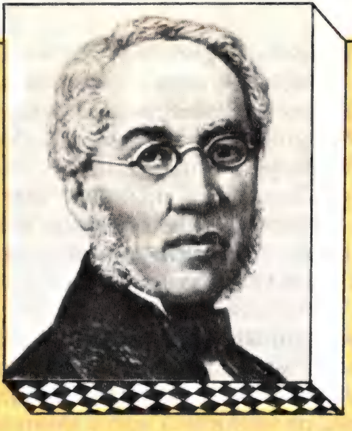
10. «Шахматная репка». Посадите «репку». Около нее малыш по росту выстраивает фигуры, поясняя: «Дед —

это король, бабка — ферзь, внучка — слон, Жучка — конь, кошка — ладья, мышка — пешка».

Из пятой главы ребенок узнает о количестве боевых единиц, участвующих в шахматном сражении. Научится расставлять фигуры в начальное положение (начальную позицию). Запомнит правило: ферзь любит свой цвет. Получит представление о первой и второй горизонталях. «Загадки из тетрадки» помогут ему понять связь между дорожками шахматной доски и расположением фигур.

Читая главу дошкольнику, расставляйте фигуры на доске. Покажите малышу все горизонтали, на которых стоят фигуры в начальном положении. Когда Задира уронит фигуры, рассыпьте и свой комплект шахматных фигур.





Вспоминает

АЛЕКСАНДР ПЕТРОВ

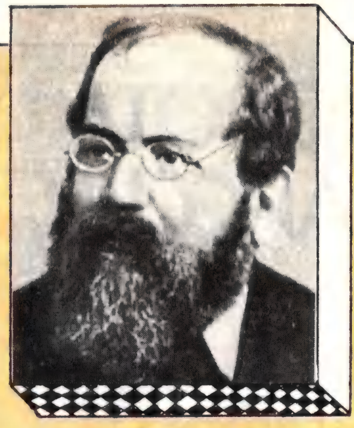
(Из тетрадки Загадая)

Из ранних лет моего детства более всего осталось в моей памяти: песчаные берега реки Великой, комната, в которой я родился, оклеенная бумажками, как шахматное поле, и резные шахматы, подаренные мне на именины дедушкой по матери Иваном Алексеевичем Соколовым, когда мне было четыре года. Шахматы эти были первыми моими игрушками. Я расставлял их по шашечнице по-своему и двигал, как играют дети солдатиками.

Отец мой довольно хорошо играл в шахматы. Он показал мне ходы шашек (фигур) и первоначальные правила игры. Семи лет я играл изрядно.

А. Д. Петров (1794—1867) —
первый
русский шахматный мастер

Первые шахматные шаги *выдающихся шахматистов*



Так начинал

ВИЛЬГЕЛЬМ СТЕЙНИЦ

(Из тетрадки Загадая)

С шахматами Вильгельм Стейниц познакомился еще мальчиком, в Праге, наблюдая за игрой отца.

В первой же сыгранной партии он одержал победу. Случилось это так. Однажды друг и постоянный партнер отца не застал его дома. Он решил скоротать время, играя с мальчиком, и потерпел поражение.

Свой первый комплект шахмат будущий чемпион мира изготовил сам. Он нарисовал шахматную доску, вырезал из картона фигуры и подписал их: «король», «ферзь», «ладья», «слон», «конь», «пешка».

В. Стейниц (1836—1900) —
первый чемпион мира,
носивший это звание
в 1886—1894 годах

ГЛАВА 5 ВОРОТА КАИССИИ



Путешественники остановились возле стен большого и красивого города.

— Вот она какая — наша Каиссия. Столицу назвали Каиссией в честь богини шахмат Каиссы, — с гордостью проговорил Загадай.

— Смотрите, смотрите! Городские ворота — как шахматная доска! — воскликнул Юра.

— И доска не простая. Сейчас фигуры на ней расставятся в том порядке, с которого начинается шахматная игра, — объяснила Клеточка.

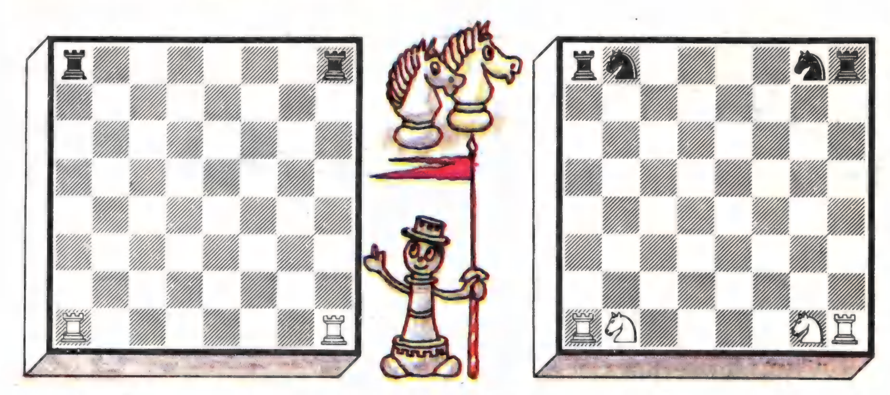
На угловых клетках шахматной доски, как по мановению волшебной палочки, появились изображения ладей: внизу — двух белых, наверху — двух черных.

— Как в мультфильме! — восхитился Юра. — А ладьи стоят, будто башни в крепости, — по углам.

— Запомни: белые ладьи располагаются на первой горизонтали — ближайшей к партнеру, играющему белы-

ми. Черные ладьи стоят на последней, самой близкой к партнеру, играющему черными, горизонтали.

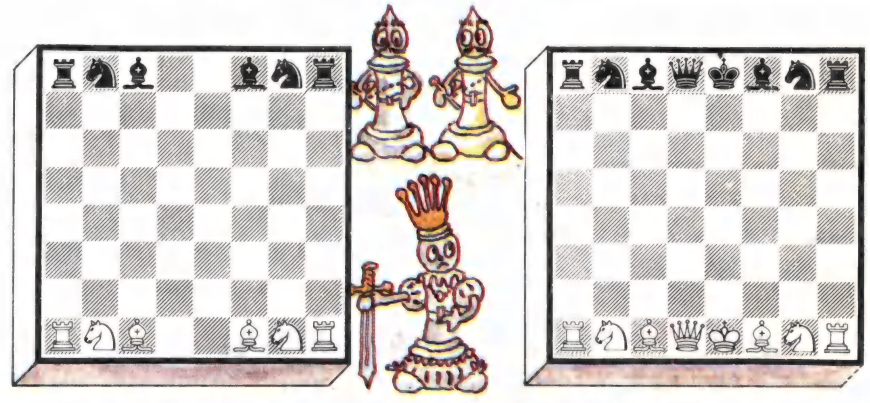
Рядом с ладьями на первой и последней горизонталях возникли шахматные кони.



По соседству с конями оказались шахматные слоны.

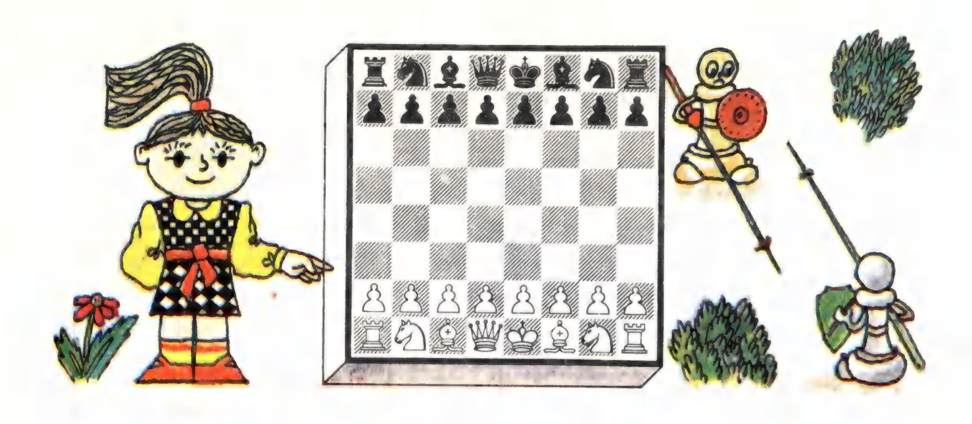
На первой и последней горизонталях незанятыми остались по два поля. На них расположились самые высокие фигуры: ферзи и короли. Они поклонились друзьям и вопросительно посмотрели на Клеточку.

— Чтобы не перепутать, куда ставить ферзя, а куда — короля, есть правило: ферзь любит свой цвет. Перед началом игры белый ферзь располагается на поле белого цвета, а черный ферзь — на черном поле, — пояснила Клеточка.



— А где место пешек? — спросил Юра.

Пешки, словно ждавшие этого вопроса, одна за другой появились на воротах.



— Белые пешки стоят на второй от партнера, играющего белыми, горизонтали — второй горизонтали, а черные пешки — на предпоследней, — сказала Клеточка.

— Пешек больше всего: восемь белых и восемь черных, — сосчитал Юра.

— Перед началом игры фигуры всегда ставятся в таком порядке, поэтому расположение это называется начальным положением, или начальной позицией, — закончила занятие Клеточка.

У ворот Каиссии появился Задира.

— Играть учишься? Ну-ну, — он ехидно усмехнулся и ударил ногой по воротам.

Белые и черные фигуры попадали на дорогу. Распахнулась неприметная дверь в стене. Когда на пороге показались два стражника, Задиры уже и след простыл. Стражники заметили упавшие фигуры и грозно посмотрели на Юру.

— Это не он! Фигуры рассыпал Задира, — заступились за Юру друзья.

— Мы знаем вас, Клеточка и Загадай, и верим вам, — смягчились стражники. — Пусть ваш товарищ вернет фигуры на место.

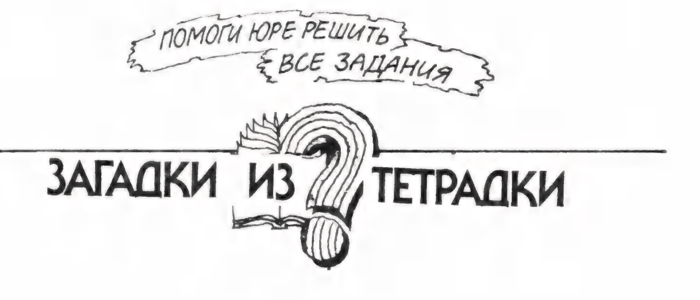


— Я смотрю на первый ряд, по краям ладьи стоят, — сам себе сказал Юра и осторожно поднял белые ладьи.

Ладьи, а за ними и остальные белые фигуры Юра поставил на свои места. Стражники принесли лестницу, Юра вернул на ворота и черные фигуры.

— Молодец, — улыбнулись стражники. — Добро пожаловать в Каиссию!

— Только реши «Загадки из тетрадки», — сказал Загадай.



1. Расставь фигуры в начальное положение. Сколько на доске белых пешек, ладей, слонов, коней, ферзей, королей? Черных пешек, ладей, слонов, коней, ферзей, королей? (*8, 2, 2, 2, 1, 1.*)

2. Каких фигур на доске больше всего? Меньше всего? (*Пешек; ферзей и королей.*)

3. Какие фигуры располагаются в углах доски? (*Ладьи.*)

4. На поле какого цвета стоит белый ферзь? Белый король? Черный ферзь? Черный король? (*Белого; черного; черного; белого.*)

5. На каких горизонталях расположены белые фигуры? (*На первой и второй.*)

6. Сколько фигур разместилось на первой горизонтали? На второй? (*По восемь.*)

7. Покажи, на каких вертикалях стоят ладьи, кони, слоны, ферзи, короли. На каких вертикалях есть фигуры? (*На всех.*)

8. Сколько фигур расположено на каждой вертикали? (*4.*)

9. Покажи диагонали, на которых стоят только белые фигуры. Только черные. И белые

и черные. На каких диагоналях стоит больше всего фигур? (*На больших.*)

10. Есть ли диагонали, на которых нет ни одной фигуры? Стоит одна фигура? Две? Три? Четыре? Пять? (*Нет; нет; есть; есть; есть; нет.*)

11. Стоят ли фигуры в центре? (*Нет.*)



РОДИТЕЛЯМ

Для лучшего усвоения нового материала поиграйте с ребенком в следующие игры:

1. «Мешочек». В непрозрачном мешочке прячутся все фигуры. Малыш по одной вынимает их из мешочка и расставляет на шахматной доске в начальное положение. Если ребенок ошибется, возьмите у него мешочек и продолжайте расставлять фигуры сами. Затем «ошибитесь» вы. Это должен заметить малыш. Так по очереди заполняйте доску шахматными фигурами.

2. «Да и нет». Возьмите две любые фигуры и спросите дошкольника, стоят ли они рядом в начальном положении. Потом поменяйтесь ролями.

3. «Мяч». Скажите, к примеру: «Ладья стоит в углу» — и бросайте малышу мяч. Если утверждение верно — мяч надо поймать, если нет — мяч ловить нельзя. Типичные утверждения: «Белые пешки расположены на второй горизонтали», «Конь стоит между ладьей и слоном» и т. п. В этой игре спешить нельзя. Дайте малышу подумать или взглянуть на доску. Потом поменяйтесь ролями.

4. «Многофигурный кубик». На гранях кубика нарисуйте по две-три клетки, в каждой из которых стоит по шахматной фигуре. Бросивший кубик должен ответить, правильно ли расположены фигуры на этом фрагменте начального положения.

5. «Шахматные классики». Играют в них как в обычные классики, но клеток больше (8×2). В уголках клеток вместо цифр нарисуйте белые фигуры в том порядке, с которого начинается шахматная игра. Играя, малыш называет фигуры, нарисованные на тех клетках, куда он прыгает.

Попросите ребенка: вылепить из пластилина все фигуры и правильно расставить их;

нарисовать в тетради в клетку шахматную доску с фигурами, готовыми к сражению;

выложить из кубиков с рисунком шахматных фигур их начальное положение (или заполнить первую и вторую горизонтали).

Главы 6—11 посвящены детальному знакомству с возможностями каждой фигуры. Ребенок встретится с новыми терминами: ход, взятие, разноцветные и одноцветные слоны, легкие и тяжелые фигуры, качество. Каждой фигуре отведена целая глава, и это не случайно. Экс-чемпион мира по шахматам В. Смыслов писал: «Еще в юные годы я особенно интересовался так называемыми «простыми позициями», где в игре обеих сторон участвует немного фигур. Именно они дают возможность малоопытному шахматисту не только понять, но и «почувствовать», на что способна каждая фигура в завязавшейся борьбе. Может быть, я несколько переоцениваю это обстоятельство, но склонен думать, что оно сыграло значительную роль в моем формировании как будущего мастера. Потому что запомнить, как ходят фигуры, нетрудно, а вот ощутить их сравнительную силу в разных сложных ситуациях на доске, уловить, что они «любят» и чего «не любят», — все это намного сложнее.

Эти задачи и решаются в главах 6—11. Заранее приготовьте 64 бумажных квадратика из цветной бумаги примерно в размер шахматной клетки. Квадратики пригодятся, чтобы помечать поля в задачах типа: «Как обойти все клетки шахматной доски?», «Сколько различных ходов можно сделать?», а также при решении лабиринтов. Решение ряда заданий обозначено точками. Красные и черные точки укажут поля, на которые пойдут соответственно белые и черные фигуры. При изучении ходов фигур желательно обозначать бумажными квадратиками все клетки, на которые может пойти данная фигура.



Вспоминает

ХОСЕ РАУЛЬ КАПАБЛАНКА

(Из тетрадки Загадая)

Я родился 19 ноября 1888 года в Гаване. Мне не было еще полных 5 лет, когда однажды я зашел в контору отца и застал его за шахматами с одним посетителем. Я никогда раньше не видал этой игры. Фигурки заинтересовали меня, и на следующий день я опять пришел посмотреть на игроков. На третий день, когда я опять был зрителем, мой отец, весьма слабый любитель, пошел конем с белого поля на другое белое поле. Противник, видимо игравший не лучше, не заметил ошибки. Когда отец выиграл, я, смеясь, стал обвинять его в плутовстве. После короткого спора, когда меня чуть-чуть не выставили за дверь, мне удалось растолковать, в чем дело. На вопрос отца, когда я успел познакомиться с шахматами и много ли смыслю в них, я ответил, что берусь обыграть его. Он заявил, что это невозможно и что я, наверно, не умею даже правильно расставить фигуры. Мы решили спор на деле: я выиграл. Таков был мой дебют.

Через несколько дней отец повел меня в местный шахматный клуб, где все довольно быстро убедились, что не могут играть со мной без ферзя. Вскоре после этого уроженец Польши маэстро Ж. Таубенгауз посетил

Гавану и должен был признаться, что и ему не по силам давать мне такую фору. Впоследствии в Париже, в 1911 году, переселившийся туда Таубенгауз любил говорить: «Я — единственный шахматист в мире, дававший Капабланке ферзя вперед».

Прошло несколько лет, в течение которых я играл лишь изредка и только дома... С 8 лет я стал бывать в клубе по воскресеньям, и вскоре дон Сельсо Гольмайо, сильнейший кубинский шахматист, уже не мог сражаться со мной без ладьи. Затем я покинул Гавану и не играл в шахматы, пока не вернулся туда в возрасте 11 лет.

Х. Р. Капабланка (1888—1942) —
выдающийся кубинский гроссмейстер,
третий чемпион мира,
носивший это звание в 1921—1927 годах



ГЛАВА 6 Я–ЛАДЬЯ

Каиссия Юре понравилась. Он с любопытством рассматривал дома, напоминающие огромные ладьи, величественных ферзей, скромные пешки. Вглядывался в добродушные и приветливые лица каиссиян.

Клеточка остановилась около маленького уютного домика, на котором было написано «Белая ладья».

— А почему ладью называют ладьей? — спросил Юра.

— На Востоке эту фигуру называли «рух», — обрадовался вопросу Загадай. — По преданиям, рух — огромная птица, помогавшая героям сказок одолеть врага. Фигура рух была очень похожа на лодку, ладью, вот ее и назвали ладьей. Теперь шахматная ладья больше похожа на башню, но называют ее по-прежнему.

— Ничему не удивляйся, — шепнула Юре Клеточка и распахнула дверь домика.

Посредине комнаты за шахматным столиком сидела...

белая ладья. Самая настоящая. Но большая, живая, улыбчивая.

— А-а, Клеточка и Загадай. Ведите, ведите своего товарища. Здравствуй, дружок. Я — ладья. Слушай и запоминай. Играя в шахматы, противники по очереди делают ходы — передвигают свои фигуры по доске. В начальном положении первый ход делают белые. За один ход можно передвинуть только одну свою фигуру. Каждая фигура перемещается по-своему. Мы, ладьи, ходим по горизонталям и вертикалям. За один ход ладья может переместиться на любое количество клеток свободной горизонтали или вертикали. Малышка, покажи!

Из большой ладьи, как из матрешки, выскочила маленькая белая ладья и озорно запрыгала с клетки на клетку.



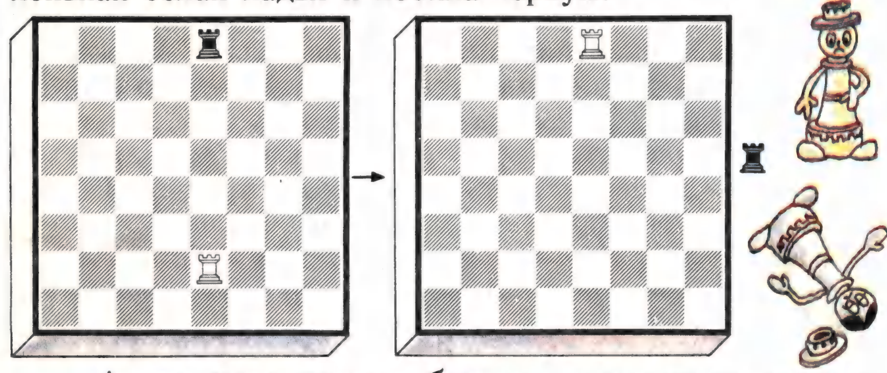
— Нам доступны все поля шахматной доски, — продолжила занятие большая ладья. — За два хода ладья может добраться до любого поля свободной доски. Если на пути встретятся другие фигуры — все равно, свои или неприятельские, — перепрыгивать через них или становиться с ними на одной клетке мы не можем. Но мы имеем право побить фигуру другого цвета, которая окажется на нашей дороге.

— Как побить? — удивился Юра.

— Побить или взять означает, что фигура противника снимается с доски и больше в сражении не участвует. Ладья же становится на место сбитой фигуры. Взятие выполняется за один ход. Взятие в шахматах не обязательно: можно бить, можно не бить.

Из большой ладьи выпрыгнула маленькая черная ладья и тоже забралась на доску.

— Черная ладья стоит под боем. При ходе белых я беру ее и становлюсь на ее место, — пропищала маленькая белая ладья и побила черную.



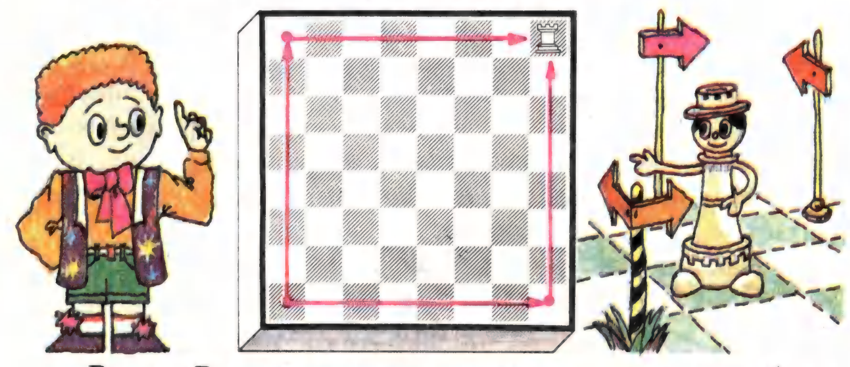
— А при ходе черных бью я, — пояснила черная ладья.

— Вот и все, дружок, — сказала большая белая ладья. — Теперь реши задачи. Вопрос первый: за сколько ходов ладья доберется из одного угла доски в противоположный? Покажи, как это сделать.

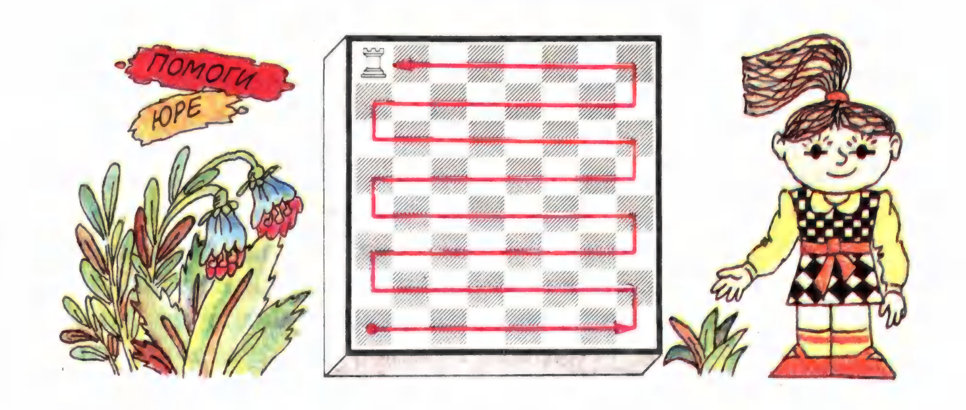
ОТВЕТЬ НА ВОПРОС БЕЛОЙ ЛАДЬИ

— За два хода, — Юра взял ладью и переместил ее сначала по вертикали, потом по горизонтали.

— Можно и по-другому, — сказал Загадай. — Сначала по горизонтали, потом по вертикали.

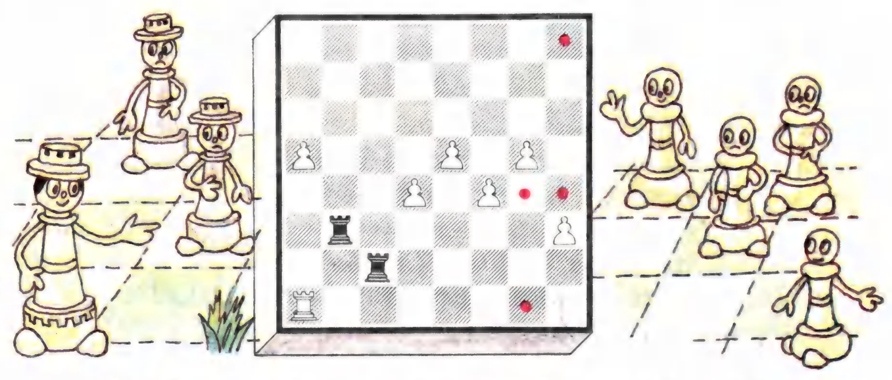


— Верно. Вопрос второй: как из углового поля обойти все клетки шахматной доски, проходя над каждым полем только один раз?



С помощью Клеточки Юра решил и эту задачу.

— Правильно. Но у ладьи много таких путей. Можешь потом поискать их. Ну а теперь последняя задача. «Перехитри часовых», — сказала большая ладья и поставила на доску две черные ладьи и шесть белых пешек.



— Часовые — это черные ладьи, а перехитрить их должна белая ладья. Белой ладье-разведчику нужно достигнуть противоположного угла доски, выбрав такой путь, чтобы в местах остановок ладьи-часовые не побили разведчика. Сколько ходов надо сделать?

А ТЫ ЗНАЕШЬ?

Юра заинтересовался задачей. Вначале маленькой белой ладье никак не удавалось приблизиться к заветному полю. Стоило разведчику ошибиться с местом остановки, как часовые сбивали его с доски. Наконец Юра нашел решение, и маленькая белая ладья, пройдя

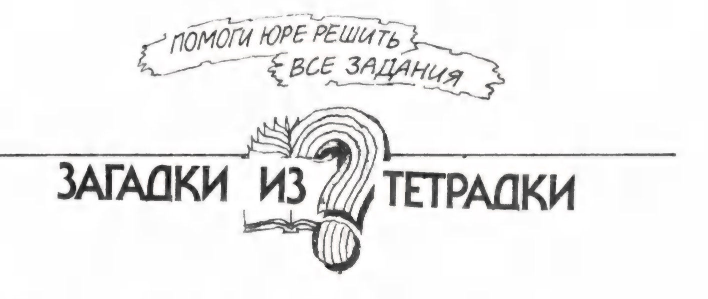
сквозь частокол белых и черных фигур, пробралась в противоположный угол.

— За четыре хода разведчик доберется до цели, — сказал Юра.

— Молодец, — похвалила большая ладья. — Дарю тебе мою малышку — маленькую белую ладью.

— Я тебе пригожусь, — шепнула маленькая ладья.

— Реши «Загадки из тетрадки» и пойдем к слонам. Они уже ждут, — поторопил Юру Загадай.



1. Каким словом заканчиваются эти стихотворные строчки?

Вперед и назад ходит браво,
Помчится налево, направо.
Ту фигуру знаю я,
Ведь зовут ее... (*ладья*)

2. По клеткам какого цвета ходит ладья? (***По белым и по черным.***)

3. Может ли ладья пойти с белого поля на белое? С белого на черное? С черного на белое? С черного на черное? (*Может.*)

4. Сколько различных ходов по горизонтали, вертикали, диагонали может сделать ладья из углового поля? А из центрального? (*7, 7, 0.*)

5. Может ли ладья перепрыгнуть через одну клетку за один ход? Через две клетки? Через три? Четыре? Пять? Шесть? (*Может.*)

6. Перепрыгивает белая ладья через черную? (*Нет.*)

7 Расставь фигуры в начальное положение. Может ли в этом положении какая-нибудь

ладья сделать ход? Почему? (*Нет, ладья не перепрыгивает через фигуры.*)

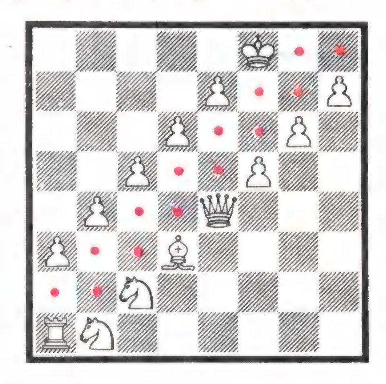
8. На сколько сторон может пойти ладья из углового поля? А из центрального? (*На два; на четыре.*)

9. За сколько ходов ладья обежит вокруг шахматной доски, двигаясь только по углам? (*За четыре.*)

10. Найди путь ладьи, который представлял бы собой квадрат, прямоугольник.

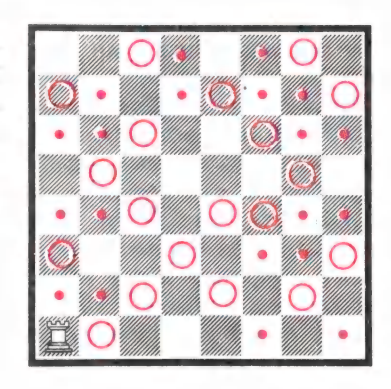
11. Отыщи путь ладьи, который похож вот на такие буквы: Г, Е, Н, П, Т, Ч, Ц, Ш, Щ.

12. «Ступеньки». Как ладье пробраться в противоположный угол?

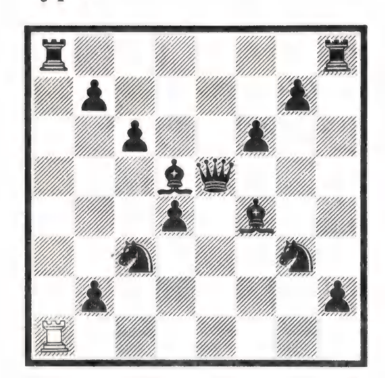


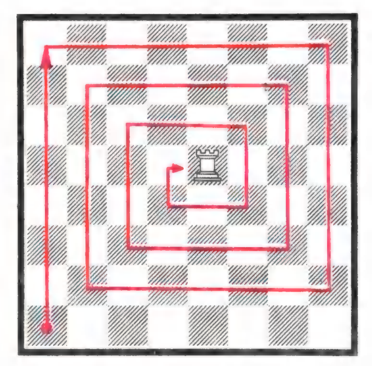
13. «Диагональ». Расположи два; три; четыре; пять; шесть; семь; восемь ладей на доске так, чтобы ни одна из них не стояла на линии другой. (*Одно из решений; поставь ладьи на большой диагонали.*)

14. «Лабиринт». Как ладье пройти в другой конец первой горизонтали, не перепрыгивая поля, помеченные кружочками?



15. «Путь в центр». Побей белой ладьей все черные фигуры, беря каждым ходом по фигуре.





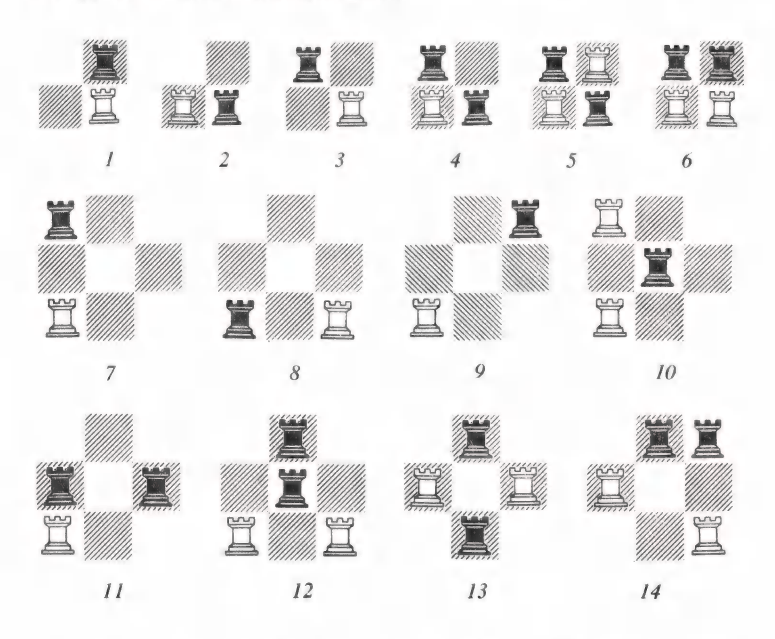
СОВЕТЫ РОДИТЕЛЯМ

Прочитана глава о ладье. Разгаданы «Загадки из тетрадки». Ребенок получил первое представление о возможностях ладьи. Пора ему сразиться с вами за шахматной доской. Первый поединок — ладья против ладьи. Цель: побить ладью противника. Простота подобного единоборства обманчива, не торопите ребенка — это его «боевое крещение». Проследите, чтобы он сначала подумал, куда поставить свою белую ладью (он наверняка предпочтет белый цвет), а потом делал ход. Если на первых порах он будет подставлять свою ладью под удар вашей, задайте ему наводящие вопросы: «Можно ли так играть? Не побью ли я твою ладью?» В какой-то момент поставьте под удар свою ладью. Если малыш не обратит на это внимание, спросите: «Нельзя ли побить мою ладью?». Первый успех доставит ребенку огромное удовольствие, прибавит желания заниматься шахматами. Воспитатель, писал выдающийся педагог Я. Корчак, «должен знать, что самая высокая цель — преодоленная трудность, раскрытая тайна, радость триумфа и счастье самостоятельности...» Вам не раз еще придется проводить учебные игры (партии); желательно, чтобы они протекали примерно так же.

Когда малыш научится уверенно владеть ладьей, введите в игру еще по одной ладье. Не забывайте и сами выигрывать. Это необходимо по двум причинам: 1) надо

выяснить отношение ребенка к проигрышам, чтобы, дозируя их, учить его переносить неудачи; 2) надо, чтобы ребенок чувствовал, что вы сильный партнер. Если малыш слишком болезненно переносит поражения, поступите, как предложил один смышленый ребенок: «Пап, давай это не мы играем, а куклы». Когда кукла Лена проигрывает кукле Оле, это не так обидно.

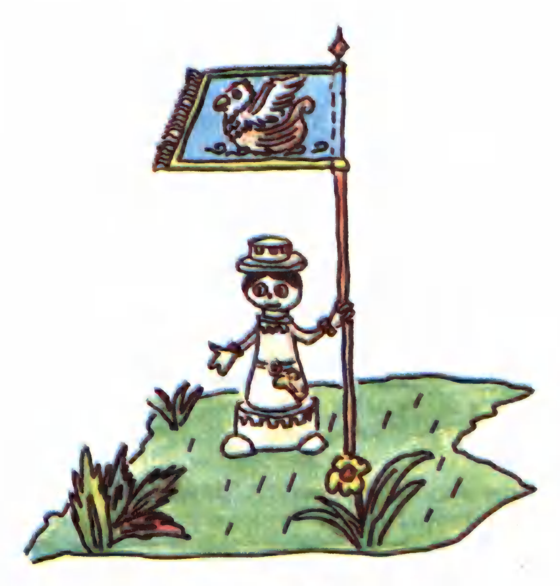
Усвоил ли малыш ход ладьи? Если нет, то доска 8×8 клеток пока велика для него. Дети старшего дошкольного возраста с большим удовольствием (и пользой) играют на досках от 2×2 до 4×4 клетки. Если вы считаете, что на доске 2×2 клетки ничего интересного получиться не может, то попробуйте сами. Доску пилить не обязательно — прикройте чистыми листами бумаги «лишние» поля, поставьте ладьи и проследите за реакцией ребенка. Рекомендуем изготовить (например, из картона) кубик с гранями 2×2, 2×3, 2×4, 3×3, 3×4, 4×4 клетки. Игру на малоклеточных досках можно сделать еще более зрелищной. К примеру, нарисуйте мелом на асфальте поле битвы — 2×2 клетки с размером клеток 1 м × 1 м. А фигуры? Фигурами будете вы. Для игры на досках 2×2 и 3×3 клетки можно порекомендовать такие положения.



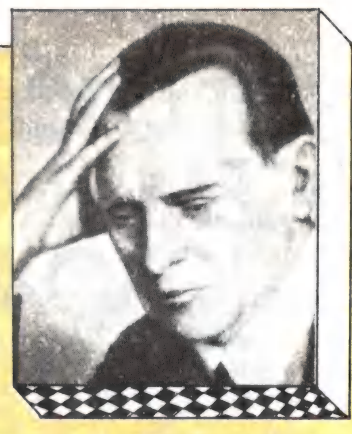
Во всех позициях начинают белые. Цель игры: побить все ладьи противника («игра на уничтожение»). Кто этого добьется, тот и выиграл. Предупредите ребенка,

что в шахматах ход обратно брать нельзя. Если дотронешься до фигуры, ею надо ходить. На первой стадии обучения не следуйте строго этим правилам, но знать их малыш обязан. Самые простые позиции — 1, 2, 7, 8. Черная ладья берется первым же ходом. Так же выигрывают белые при безошибочной игре обеих сторон в позициях 4, 5, 10, 14. В положении 9 при точной игре противников ни одна из ладей не попадет под удар. Чтобы малыш поиграл и черными ладьями, объясните ему, что в позициях 3, 6, 11, 12, 13 начинают белые, но выиграть должны черные. Для ребят постарше эти начальные расстановки можно рассматривать и как задачи (определить, кто выигрывает при ходе белых), но в общем случае это просто поучительные игровые позиции. Если малыш захочет, чтобы начинали черные, поиграйте и так. В большинстве положений (исключая 9, 10, 11) результат борьбы будет обратным. Практика показывает, что ребенок быстро соображает, каким цветом ему выгоднее играть (по крайней мере на доске 2×2 клетки). И испытывать «радость» поражения вам придется даже чаще, чем хотелось бы.

«Игре на уничтожение» присущи свои закономерности. При игре на досках 2×2 и 3×3 клетки белые, имея две ладьи против одной и начиная, всегда одолевают черных (на досках 2×4, 2×3, 3×4, 4×4 — не всегда). Для тренировки внимания дошкольника поиграйте — белые против белых (функции черных ладей будут выполнять белые ладьи).



Первые шахматные шаги *выдающихся шахматистов*



Так начинал

АЛЕКСАНДР АЛЕХИН

(Из тетрадки Загадая)

С шахматами Алехин познакомился в семилетнем возрасте, его первым учителем стал старший брат, с которым было сыграно несчетное число партий. С юных лет Александр Алехин увлекался шахматами и решил посвятить им жизнь. Он много занимался изучением теории дебютов, читал шахматную литературу.

Самым большим впечатлением детства стал для девятилетнего мальчика сеанс одновременной игры вслепую на 22 досках знаменитого американского шахматиста Гарри Пильсбери.

В то время в России мальчикам не разрешалось посещать шахматные кружки, но выход нашелся — в возрасте 10—12 лет Александр Алехин сыграл множество партий по переписке, зачастую с очень сильными партнерами. Алехин записывал эти партии и анализы к ним в специальные тетради, все это помогло ему стать шахматистом поразительной силы.

А. А. Алехин (1892—1946) —
выдающийся русский гроссмейстер,
четвертый чемпион мира, носивший это звание
в 1927—1935 и 1937—1946 годах

ГЛАВА 7

ЭТОТ СЛОН СОВСЕМ НА СЛОНА НЕ ПОХОЖ



Друзья распрощались с большой белой ладьей и направились к невысокому домику с остроконечной крышей, на дверях которого были нарисованы два симпатичных слоника. Слоники дружелюбно смотрели на Юру и его товарищей, приглашая войти.

— Никого нет, — удивленно сказал Загадай, распахнув дверь. — Где же слоны?

Комната была увешана рисунками. Слоны, слоны, на каждом рисунке слоны. И шахматные. И настоящие. Юра вслух прочитал надпись под самым интересным рисунком:

— Смотрите, — ему говорят, —
Это слон. —
И снова не верит Фома:
— Это ложь.
Совсем этот слон
На слона не похож.

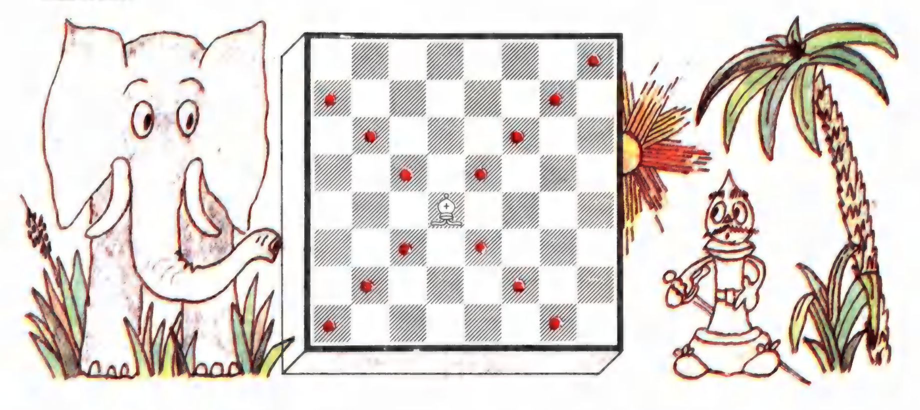
— Да, шахматный слон ни капельки не похож на настоящего, — проговорил Загадай. — Но в старину они были похожи... Знаете, как называют шахматного слона разные народы? Французы — шут, немцы — бегун, англичане — епископ, поляки — гонец, болгары — офицер, чехи — стрелок. А итальянцы и испанцы, как и мы, — слон.

В комнату степенно вошли два шахматных слона. Оба белые.

— Белопольный, — представился первый слон.

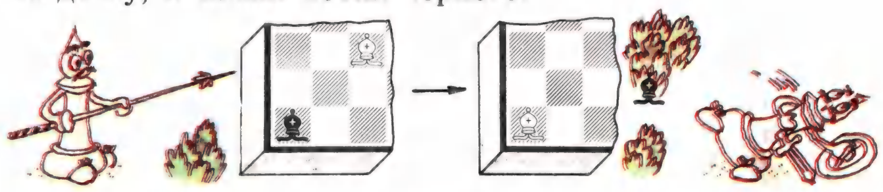
— Чернопольный, — кивнул второй и, усадив друзей за шахматный столик, начал занятие. — Слоны ходят по диагоналям: на одно поле или через несколько клеток сразу... Слонятки! Где вы слоняетесь?

К столику вприпрыжку подбежали маленькие шахматные слоны: белый и черный. Белый слон вскарабкался на шахматную доску и забегал по черным диагоналям.



— Слон, как и ладья, не перепрыгивает через другие фигуры, — сказал Чернопольный. — Но если на нашем пути встретится фигура противника, мы можем побить ее и занять ее клетку. Вот так!

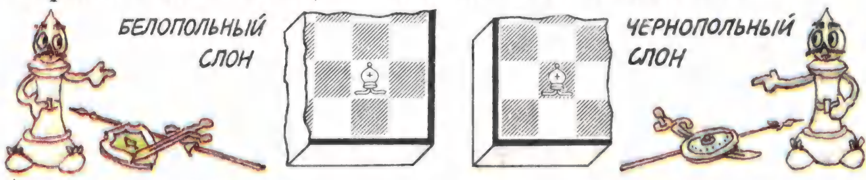
При этих словах маленький черный слон забрался на доску, и белый побил черного.



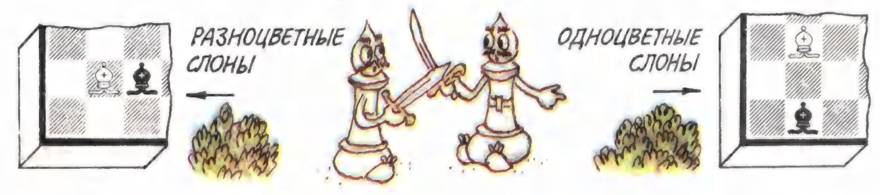
— Если бы тут был ход черных, черный слон побил бы белого, — заметил Чернопольный.

— А почему вас зовут Белопольный и Чернопольный?

— В начальном положении один из слонов каждого противника стоит на черном поле, другой — на белом. Слон, который ходит по белым полям, — Белопольный слон. Слон, который ходит по черным полям, — Чернопольный слон, — пояснил Белопольный.



— Если во время игры у противников останется по одному слону и они будут ходить по клеткам разного цвета, — это Разноцветные слоны. Если они будут ходить по полям одного цвета, — это Одноцветные слоны, — сказал Чернопольный.



— А кто сильнее: слон или ладья? — спросил Юра.

— Ладья сильнее, — вздохнул Белопольный. — Но в центре слон очень силен. В углу стоять слон не любит...

— Я тоже не люблю, — признался Юра.

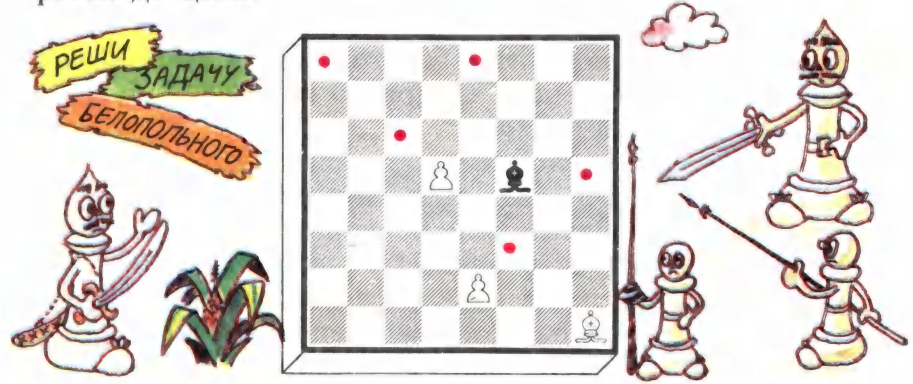
— Из угловых полей слон атакует меньше клеток, чем из центра, — объяснил Чернопольный. — Теперь задачи. Ставим слона на крайнее левое поле первой горизонтали. Любого ли поля может достичь слон?

ОТВЕТЬ НА ВОПРОС ЧЕРНОПОЛЬНОГО

— Нет, не любого. На белые поля слон не попадет, — ответил Юра.

— Молодец, — похвалил Белопольный. — Послед-

няя задача: «Перехитри часового». Белому слону надо прокрасться в противоположный угол. Но не попасть под бой черного слона. За сколько ходов слон доберется до цели?



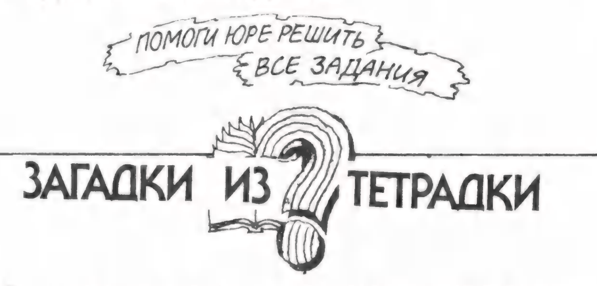
— За пять ходов, — радостно ответил Юра.

— Умница, — похвалили слоны. — Дарим тебе маленького белого слона. Береги его.

— Я тебе пригожусь, — шепнул маленький белый слон.

Юра бережно взял слона и обратился к Загадаю:

— Задавай свои задачки.



1. Строчки из какого стихотворения приведены в этой главе? (С. Михалков «Фома»)

2. Каким словом оканчиваются стихотворные строчки?

У меня зазвонил телефон.
— Кто говорит? — ... *(слон)*

Больше всех на свете — он,
Очень-очень добрый ... *(слон)*

(К. Чуковский «Телефон», Б. Заходер «Слон»)

3. По клеткам какого цвета ходит белопольный слон? Чернопольный? *(Белого; черного.)*

4. На какие поля не может попасть белопольный слон? Чернопольный? *(Черные; белые.)*

5. Может ли слон пойти с белого поля на белое? С белого на черное? С черного на белое? С черного на черное? *(Может; нет; нет; может.)*

6. Покажи, как слон перепрыгивает через одну клетку; через две; три; четыре; пять; шесть. Может ли белый слон перепрыгнуть через черного? *(Нет.)*

7. Расставь фигуры в начальное положение. Может ли в этом положении какой-нибудь слон сделать ход? Почему? *(Нет; слон не перепрыгивает через фигуры.)*

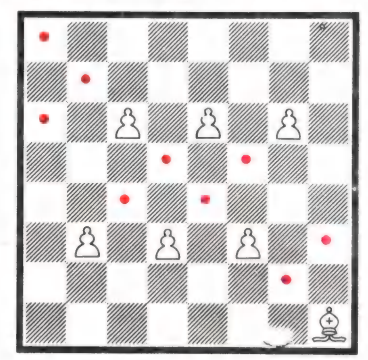
8. Какой слон стоит в начальном положении около белого ферзя? Около черного ферзя? *(Белый чернопольный; черный белопольный.)*

9. На сколько сторон может пойти слон из углового поля? Из центрального? *(На одну; на четыре.)*

10. Сколько различных ходов по горизонтали, вертикали, диагонали может сделать слон из углового поля? А ладья? *(0, 0, 7, 7, 7, 0.)*

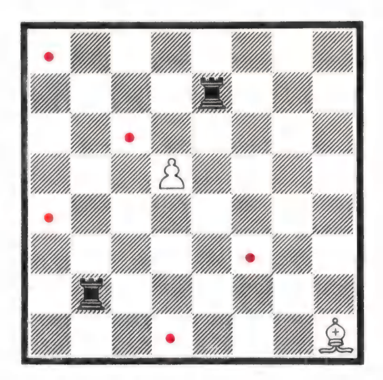
11. Найди путь слона, который похож на вот такие буквы: Л, У, Х.

12. Расположи два; три; четыре; пять; шесть; семь; восемь слонов на доске так, чтобы ни один из них не стоял на диагонали другого. (Одно из решений: поставить слонов на одной линии.)

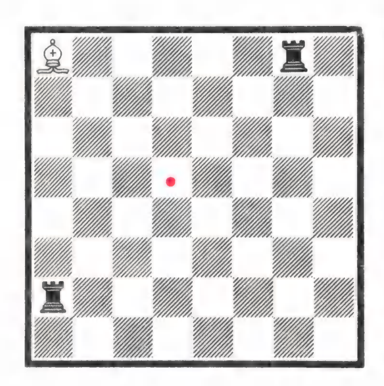


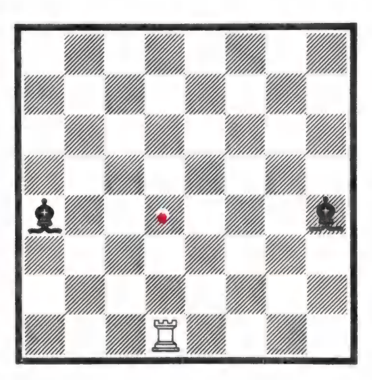
13. «Лабиринт». Как слону пройти в противоположный угол?

14. «Перехитри часовых». Проберись слоном в противоположный угол, но не угоди под удары черных ладей.

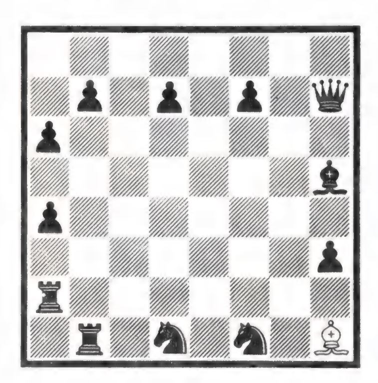


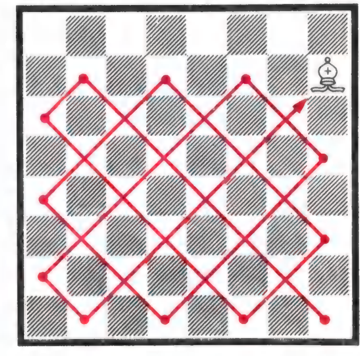
15. «Двойной удар». Напади белой фигурой на обе черные фигуры.





16. «Грозный слон». Побей белым слоном все черные фигуры так, чтобы каждым ходом брать по фигуре.







Поиграйте с ребенком со слонами: разноцветными, одноцветными, всеми четырьмя. Борьба разноцветными слонами наиболее проста — ни один из слонов не попадет под удар. Поборитесь ладьей против слона и наоборот. Ребенок должен почувствовать, что ладья сильнее. На многоклеточной доске при известной осмотрительности слон уйдет из-под боя ладьи. Но на доске 2×2 клетки слону не избежать ее разящего удара. Для игры на досках 2×2 и 3×3 клетки можно порекомендовать следующие начальные положения.

1 *2* *3* *4* *5* *6*

7 *8* *9* *10* *11* *12*

13 *14* *15* *16*

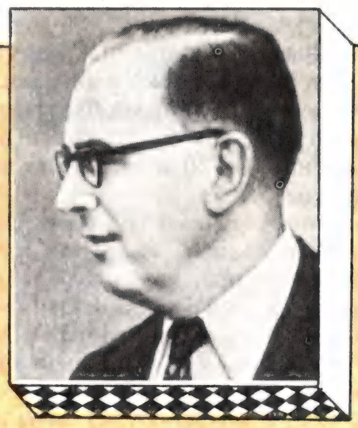
17 *18* *19* *20*

Условия те же: выигрывает тот, кто побьет все фигуры партнера. Если обе стороны играют без грубых ошибок, то, начиная, белые, выигрывают в позициях 1, 2, 4, 7, 8, 9, 11, 13, 16, 17, 18 и проигрывают в позициях 10, 12, 14. Обратите внимание на позиции 1—7. В них

белые застрахованы от проигрыша, причем в положениях 1, 2, 7 они непременно выиграют. Разыграйте позиции 1—7 в матче, где белыми будет играть ребенок. Этот матч он выиграет, как бы плохо ни играл! Можно разыграть положения 1—20 и при ходе черных, а также — белые против белых.



Первые шахматные шаги выдающихся шахматистов



Так начинал

МАКС ЭЙВЕ

(Из тетрадки Загадая)

Мать Макса Эйве была большой любительницей шахмат. Родители регулярно играли в шахматы друг с другом, а один вечер в неделю отводился игре со знакомыми и приятелями.

Макс научился передвигать шахматные фигуры вскоре после того, как начал ходить. Когда ему было четыре года, он уже смог сесть за доску и вскоре начал обыгрывать родителей. Но в дошкольные годы шахматы не стали любимым занятием Макса, гораздо чаще он играл в подвижные игры.

Отец Макса много внимания уделял обучению и воспитанию сына — Макс научился читать, писать и считать еще до того, как пошел в школу. В начальной школе он опередил своих сверстников и в шахматной игре, и в учении. В 11 лет Эйве начал играть в клубных турнирах, составлял задачи и этюды.

М. Эйве (1901—1981) —
выдающийся голландский гроссмейстер,
пятый чемпион мира,
носивший это звание в 1935—1937 годах

ГЛАВА 8. В ГОСТЯХ У ФЕРЗЯ



Веселый Горизонталик стремглав бежал по безлюдному переулку Каиссии, удирая от Задиры.

— Я тебя отучу дразниться, — пыхтел Задира. — Это у меня-то уши, как у осла? Ну, погоди! Сейчас у тебя такие же будут.

Около домика с нарисованными слониками Задира настиг Горизонталика и попытался схватить его за ухо. Горизонталик увернулся, больно укусил Задиру за палец.

— Ай, — вскрикнул Задира. — Ты еще и кусаться!

В это время из домика вышел Юра.

— Ты-ы? — Задира пустился наутек.

Юра не погнался за ним. Он обрадованно смотрел на Горизонталика.

— Спасибо, Юра. Спасибо и ... до встречи. Слушайся маленьких друзей.

— Каких маленьких друзей? — спросил Юра, но Горизонталик уже юркнул в кусты.

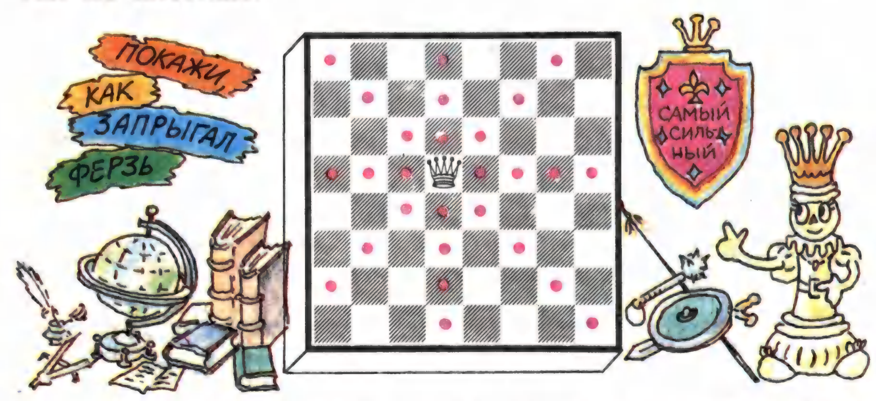
Из домика вышли Клеточка и Загадай. Они повели Юру в гости к белому ферзю.

— Запомни: слово «ферзь» произошло от индийского «фарзин», что значит — ученый человек, советник, — сказал Загадай.

Ферзь приветливо встретил юных шахматистов, усадил за шахматную доску и начал занятие:

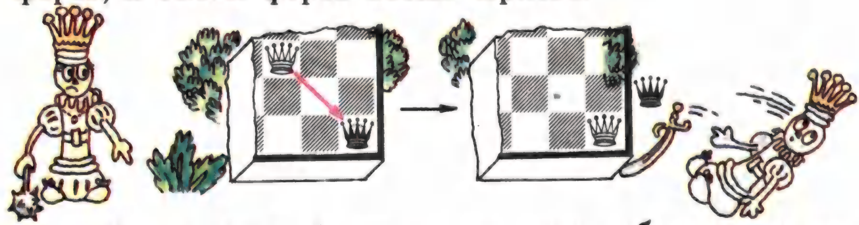
— Ферзь — самая сильная фигура на клетчатой доске. Мы, ферзи, можем ходить и как слон, и как ладья. Мы перемещаемся по горизонталям, вертикалям и диагоналям на любое количество клеток.

На доске появился маленький белый ферзь и запрыгал по клеткам.



— Как слон и ладья, мы не перескакиваем через другие фигуры. Если на пути встретится фигура противника, мы можем побить ее, заняв поле, на котором она стояла.

Тут на шахматной доске оказался маленький черный ферзь, и белый ферзь побил черного.



— Как и ладья, ферзь за два хода доберется до любого поля свободной доски. Вот задача: сколько ходов нужно ферзю, чтобы из одного угла доски попасть в противоположный?



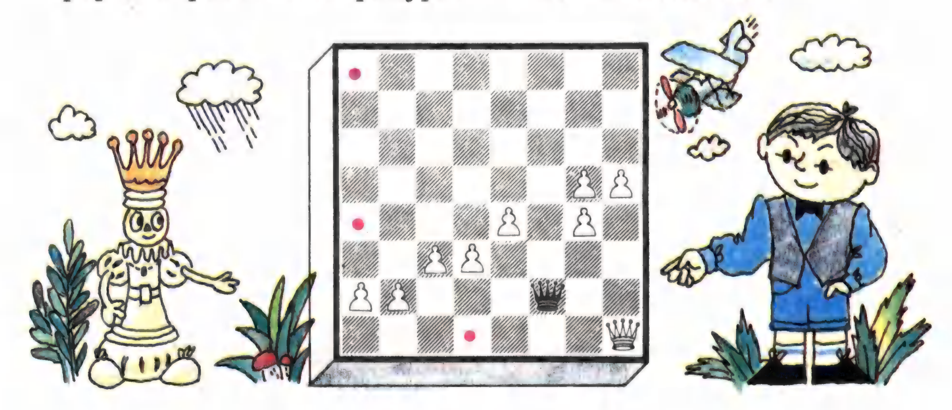
— Ферзь пойдет по вертикали, потом по горизонтали, как ладья. Получается — два хода, — поспешно сказал Юра, — Ой, нет! Хватит одного хода. Ферзь пойдет, как слон, по диагонали.

— Совершенно верно, — сказал ферзь. — Теперь обойди ферзем все поля доски, проходя над каждым полем один раз.



— Ферзь обойдет доску, как ладья, — ответил Юра.

— Можно и так. Можно и по-другому, — сказал ферзь и расставил фигуры в такое положение.



— Ну а теперь последняя задача. Черный ферзь стережет белого. Белому ферзю надо попасть в противоположный угол. Сколько ходов он потратит на это?



— Три хода, — радостно ответил Юра.

Занятие окончилось. Юра получил подарок — маленького белого ферзя.

— Я тебе пригожусь, — шепнул маленький ферзь.

Незаметно подкрался вечер. Большой ферзь уговорил друзей у него переночевать. Проводил каждого в свою

комнату. Юра прихватил с собой тетрадь Загадая и шахматную доску. Маленький ферзь, маленький слон, маленькая ладья выпрыгнули на доску. Юра решил задачи из заветной тетради и до поздней ночи играл в шахматы сам с собой. Он устал. Глаза слипались. Маленькие ферзь, ладья и слон посоветовали Юре:

— Ложись спать. Пора.

— Сами не хотите играть — другим не мешайте, — отмахнулся Юра, запихнул их в карман и застегнул молнию.

Он так устал, что с трудом выключил свет и бухнулся в кровать не раздеваясь.

В полночь кто-то вошел в комнату, высветил фонариком на тумбочке тетрадь «Загадки из тетрадки».

— Наконец-то она моя! Решу все задачи и стану лучшим шахматистом Каиссии, — довольно сказал ночной пришелец (это был Задира), листая тетрадь. — Так, вот загадки про ферзя. Попробую... — Но ни одной задачи он решить не сумел. — Ладно, завтра порешаю... А Юрку подержу неделю взаперти, пусть забудет всё, чему научился.

Он подкатил к кровати тележку, переложил на нее Юру и увез.

Маленькие ферзь, ладья и слон горестно вздохнули. Они ничем не могли помочь Юре.



1. Какое слово стоит в конце такого стихотворного отрывка?

Одной рукой сжимая меч,
Другой — приклад ружья,

Ферзь может доску пересечь,
Как слон и как ... *(ладья)*
(В. Никитин «Чья армия сильней?»)

2. По каким шахматным дорожкам перемещается ферзь? *(По горизонталям, вертикалям, диагоналям.)*

3. По каким полям ходит ферзь: белым или черным? *(И по белым, и по черным.)*

4. Может ли ферзь пойти с белого поля на белое? С белого на черное? С черного на белое? С черного на черное? Перепрыгнуть через одну клетку? Через две? Три? Четыре? Пять? Шесть? *(Может.)*

5. Перепрыгивает белый ферзь через черного? *(Нет.)*

6. Расставь фигуры в начальную позицию. Может ли в этом положении один из ферзей сделать ход? *(Нет.)*

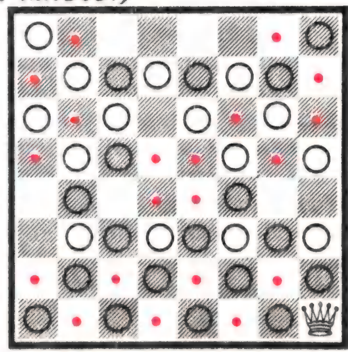
7. На сколько сторон может пойти ферзь из углового поля? Из центрального? *(На три; на восемь.)*

8. Сколько различных ходов по горизонтали, вертикали, диагонали может сделать ферзь из углового поля? А ладья? А слон? *(7, 7, 7; 7, 7, 0; 0, 0, 7.)*

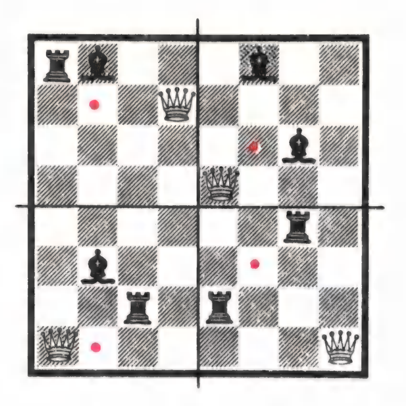
9. Найди путь ферзя, который вырисовывал бы квадрат, прямоугольник, треугольник и вот такие буквы: Г, Е, Л, Н, П, Т, У, Ц, Ш, Щ.

10. Расположи два; три; четыре ферзя на доске так, чтобы ни один из них не стоял на пути другого. *(Решений много.)*

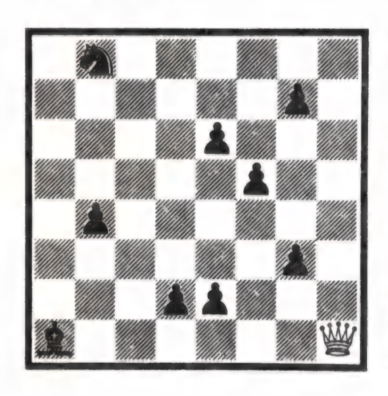
11. «Лабиринт». Как ферзю пройти в центр, не перепрыгивая поля, помеченные квадратиками?

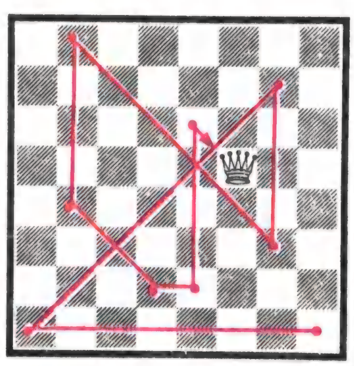


12. «Хитрый ферзь». Напади ферзем на обе черные фигуры так, чтобы ферзь не оказался под боем в четырех таких положениях.



13. «Грозный ферзь». Побей все черные фигуры, забирая каждым ходом по фигуре.







Чтобы ребенок в полной мере ощутил возможности ферзя, сыграйте учебные партии: ферзь против ферзя, ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона. Малыш должен усвоить, что на ладью ферзю следует нападать по диагонали, а на слона — по горизонтальным и вертикальным линиям. Нелегко слону и ладье уходить из-под боя ферзя, особенно на малоклеточной доске. Разыграйте следующие положения.

При точной игре обеих сторон белые, начиная, выигрывают в позициях 1—3, 5, 7, 8, 10—14, 17—20 и проигрывают в позициях 4, 6, 9. Разыграйте позиции 1—20 и при ходе черных.

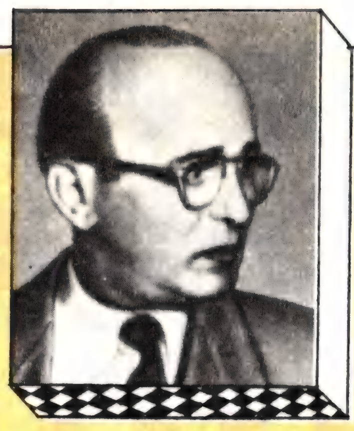
1 2 3 4 5 6

7 8 9 10 11 12

13 14 15 16

17 18 19 20





Так начинал

СЭМУЭЛЬ РЕШЕВСКИЙ

(Из тетрадки Загадая)

Сэмуэль Решевский научился играть в шахматы в четырехлетнем возрасте. Как только отец показал ему, как делать ходы, обычные игрушки были заброшены и забыты. Долгие часы проводил мальчик за шахматной доской и вскоре начал обыгрывать даже взрослых. Через некоторое время в польском местечке Озеркове ему не стало равных.

Когда Решевскому исполнилось шесть лет, его показали одному из сильнейших шахматистов того времени Акибе Рубинштейну. Рубинштейн сыграл с мальчиком вслепую и выиграл, но в тот же день Решевскому удалось взять реванш.

С пятилетнего возраста Решевский уже выступал с сеансами одновременной игры, показательными партиями вначале только в Польше, а потом и во многих других странах. Примечателен сеанс одновременной игры в американской военной академии, когда из девяти партий 20-летний С. Решевский выиграл 19 и одну свел вничью.

С. Решевский (род. 1911) —
выдающийся американский гроссмейстер

Первые шахматные шаги



выдающихся шахматистов

Вспоминает

ПАУЛЬ КЕРЕС

(Из тетрадки Загадая)

Я познакомился с шахматами очень рано. Мне не было еще пяти лет, когда мы вместе со старшим братом наблюдали, как отец играл со своими сослуживцами. Затем мы, братья, сражались друг с другом. Долгое время мы не знали, что шахматные партии можно записывать и разыгрывать по книгам. Это «открытие» было сделано позднее, когда мы нашли в газетах диаграммы вместе с таинственными сочетаниями цифр и букв.

В маленьком городе Пярну, где мы жили, трудно было совершенствоваться в шахматах. Мы старались это компенсировать самостоятельной работой. Я завел специальную толстую тетрадь, куда внес тысячу партий, изучая первые дебютные ходы и отыскивая критические моменты борьбы.

П. П. Керес (1916—1975) — выдающийся советский гроссмейстер



Юре снилось, что Задира превратился в слона. Слон Задира насмешливо смотрел на Юру и говорил:

— Сонный мишка лег в кровать,
Только слон не хочет спать.

— Почему ты не хочешь спать? — спросил Юра.

— Скоро узнаешь, — ответил слон Задира...

Юру подбросило. Сквозь сон он услышал ржание лошадей.

«Наверное, сегодня расскажут о шахматном коне», — просыпаясь, подумал Юра. Было темно. Юра не мог пошевелить ни ногой, ни рукой. Послышался голос Задиры:

— Скачите, кони черные, везите глупого мальчишку.

Юра понял — он в плену. И почему он не послушался маленьких фигур!

Повозка, запряженная парой вороных коней, стрелой летела по Каиссии. Вдруг прозвучало знакомое: «Динь-

динь-динь». Горизонталик! Острым камешком Горизонталик попытался перерезать веревки, которыми связали Юру, но быстро устал.

Из Юриного кармана послышался жалобный писк:

— Выпустите нас.

Горизонталик расстегнул молнию и увидел Ферзя, Ладью и Слона. Они по очереди стали перетирать веревки и освободили пленника. Юра расцеловал своих спасителей и спрыгнул на землю.

Перед Юрой стоял белый шахматный Конь.

— Конь — мой друг, — горделиво сказал Горизонталик. — Это он догнал Задиру.

— А вы расскажете о своем ходе? — спросил Юра у Коня.

— Конечно. Поскакали ко мне.

Когда Конь домчал Юру и его маленьких друзей до своего дома, уже рассвело. На дверях была нарисована огромная буква «Г», скачущая на коне.

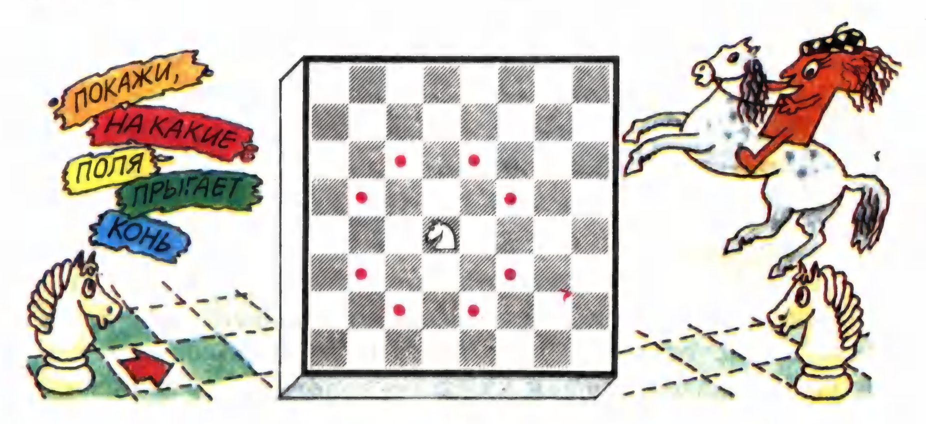
— Г — это «Горизонталик»? — спросил Юра.

— И да, и нет, — ответил Конь.

Он усадил Юру за стол, достал шахматную доску и сказал:

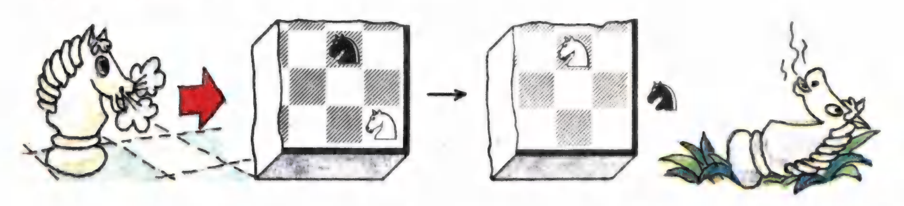
— Шахматный конь — фигура хитрая. По доске мы двигаемся так — два поля по вертикали, одно по горизонтали или два поля по горизонтали, одно по вертикали. Поэтому ход коня похож на букву Г.

На одно из центральных полей скакнул маленький белый конь. Он смешно задвигал ушами и запрыгал по доске.

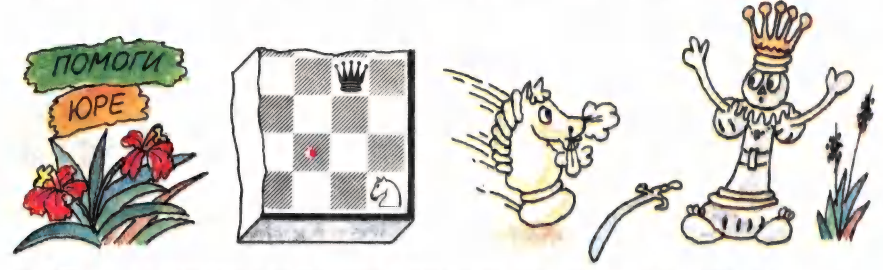


— Из центра конь может пойти на одно из восьми полей. Из угла — на одно из двух полей. Как ферзю и ладье, нам доступны все клетки доски. С белого поля конь прыгает на черное. С черного — на белое. Мы, кони, перескакиваем и через свои, и через неприятельские фигуры. Если поле, на которое приготовился прыгнуть конь, занято своей фигурой, — ход невозможен. Если это поле занято фигурой противника, — ее можно побить.

Большой конь поставил маленького белого коня в угловое поле, неподалеку расположил маленького черного коня.

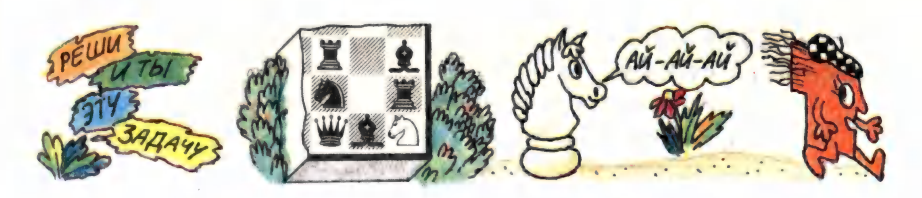


— Вот так при ходе белых белый конь побьет черного, — пояснил большой конь. — При ходе черных черный конь возьмет белого. По силе конь не уступает слону, но слабее ферзя или ладьи. В шахматах ферзь и ладья — Тяжелые фигуры, а слон и конь — Легкие фигуры. Если ты выиграешь ладью за коня или слона, говорят, что ты выиграл Качество... Теперь задачи. Вот первая. Как коню за два хода побить черного ферзя?

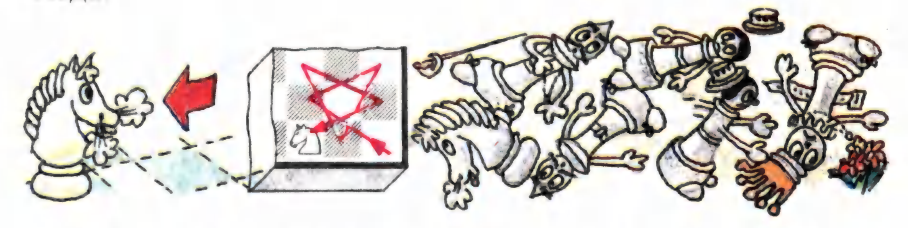


Юра задумался. Горизонталик не утерпел, что-то шепнул маленькому коню. Тот скок, скок — и побил ферзя.

— Ай-ай-ай, — добродушно погрозил Горизонталику большой конь. — Нехорошо подсказывать... Придется задать еще одну задачу. Как побить белым конем все черные фигуры, сбивая каждым ходом по фигуре?



Маленький конь заметался по доске: туда-сюда, туда-сюда.

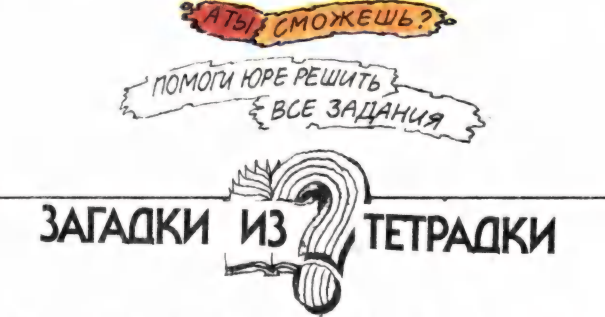


Маленький ферзь, маленький слон и маленькая ладья высунулись из Юриного кармана, поманили маленького коня к себе, и он лихо скакнул к своим друзьям.

Тем временем Задира заглянул в повозку и очень удивился, не найдя там Юры.

— Ничего, зато тетрадь моя, — пробормотал он и раскрыл тетрадь на странице, где были задачи о шахматных конях.

Но ни одной задачи Задира решить не смог.



1. Строчки из какого стихотворения приведены в этой главе? А откуда такие строчки?

На столе он строит башни,
Строит город в пять минут.
Верный конь и слон домашний
Под столом его живут.

(А. Барто «Слон», С. Маршак «Великан»)

2. Какими словами оканчиваются такие стихотворные строчки?

Горит на столе
Одинокий огонь,
И смотрит в кроватку
Оседланный ... *(конь)*

(Л. Квитко «Лошадка»)

3. По клеткам какого цвета ходят кони? *(И белого, и черного.)*

4. Может ли конь пойти с белого поля на белое? С белого на черное? С черного на белое? С черного на черное? *(Нет; может; может; нет.)*

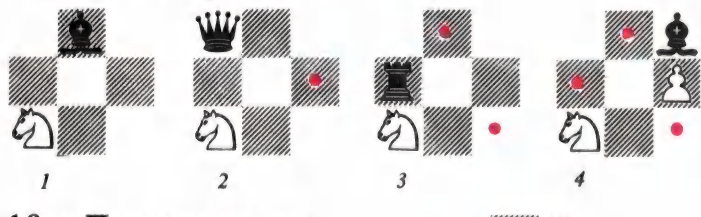
5. Перепрыгивает ли конь через фигуры? *(Да.)*

6. Доскачи конем с первой горизонтали до последней. Попробуй пройти конем из одного угла доски в противоположный.

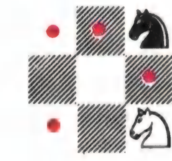
7. Между какими фигурами в начальном положении стоят кони? *(Между ладьями и слонами.)*

8. Могут ли кони в начальной позиции сделать первый ход? Сколько различных ходов может сделать каждый конь? *(Могут; два.)*

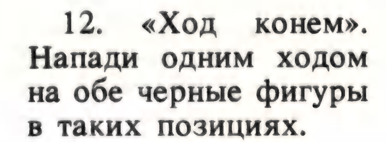
9. Побей черную фигуру на доске 3×3 клетки в первой позиции за один ход, во второй — за два хода, в третьей — за три, в четвертой — за четыре.

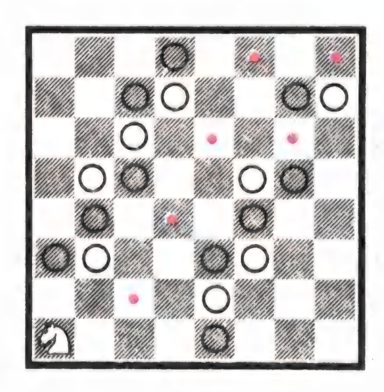


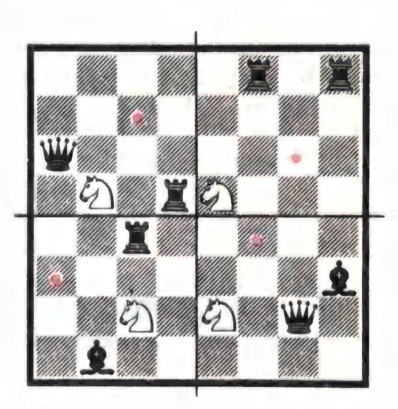
10. «Перехитри часового». Как белому коню на доске 3×3 клетки пробраться в противоположный угол?



11. «Лабиринт». Проберись конем в противоположный угол.


12. «Ход конем». Напади одним ходом на обе черные фигуры в таких позициях.

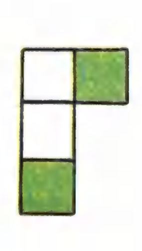


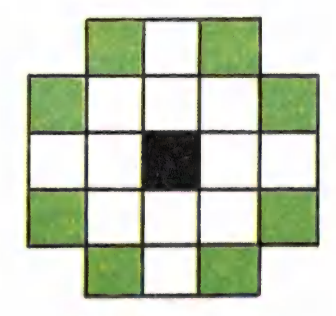




Особое внимание уделите изучению хода шахматного коня. Дошкольнику не просто освоить ход хитрой фигуры. Постарайтесь облегчить ему это: сделайте шаблон «хода коня» — из плотной бумаги в виде буквы Г.

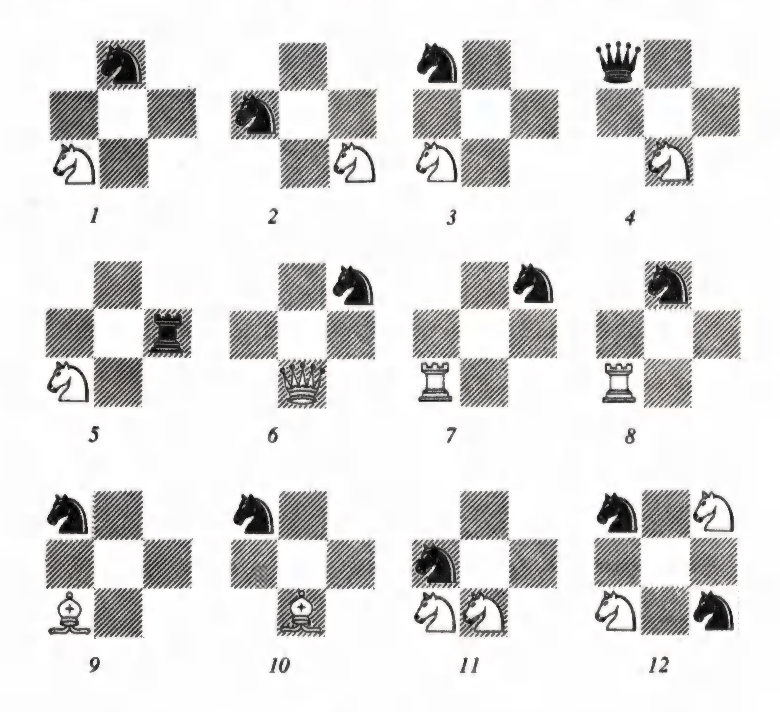
Клетки — в размер полей шахматной доски. Объясняя ход коня, наложите шаблон одной из зеленых клеток на поле, на котором стоит конь. Расположение второй зеленой клетки укажет одно из полей, куда может пойти конь. Еще действеннее использование такого шаблона.





Черную клетку наложите на поле, где расположен конь. Зеленые клетки укажут все возможности шахматного коня в данном положении.

Шахматный конь неохотно открывает дошкольнику свои секреты. Конь — фигура с норовом, укротить его нелегко. Нужно запастись терпением. Сражайтесь с ребенком конями на доске 8×8 клеток. Поборитесь конем поочередно против ладьи, слона, ферзя дошкольника. Лишь ферзь способен оттеснить коня на край доски и побить. На доске 3×3 клетки разыграйте позиции 1—12 при ходе белых и при ходе черных.



Начиная, белые при вдумчивой игре побеждают в положениях 1, 2, 4—9, 11. В позиции 12 верх берут черные.

Первые шахматные шаги *выдающихся шахматистов*



Вспоминает

ЮДИТ ПОЛГАР

(Из тетрадки Загадая)

Все началось с коня. Наблюдая за поединками Жужи [сестры] с отцом, я была прямо-таки заворожена необычными передвижениями этой фигуры на доске. Именно они и пробудили во мне интерес к игре в целом.

Ю. Полгар (род. 1976) — замечательная венгерская шахматистка

Первые шахматные шаги  *выдающихся шахматистов*

Вспоминает

ВАСИЛИЙ СМЫСЛОВ

(Из тетрадки Загадая)

Книга А. Алехина «Мои лучшие партии» была призом за победу в шахматном соревновании. Ею наградил меня брат отца, Кирилл Осипович Смыслов, шахматист второй категории. Он играл со мной без ладьи. Мне было тогда 7 лет (я родился 24 марта 1921 года в Москве), и примерно за полгода до этого матча отец научил меня играть в шахматы.

На книге надпись: «Победителю в матче, будущему чемпиону Васе Смыслову, от дяди. 29 мая 1928 года».

Эта книга хранится у меня и сейчас. Она оказалась единственным «документом» в семейном архиве, свидетельствующим, что я уже полвека играю в шахматы. За это время завоевано немало кубков, призов и медалей, но подарок дяди занимает среди них особое место. Прекрасная книга Алехина вошла в небольшую, но с хорошим знанием дела подобранную шахматную библиотеку отца и вместе с другими книгами способствовала развитию моих шахматных взглядов и склонностей.

В. В. Смыслов (род. 1921) —
выдающийся советский гроссмейстер,
седьмой чемпион мира,
носивший это звание в 1957—1958 годах

ГЛАВА 10 ДЕТСКИЙ САД «ЧУДЕСНАЯ ПЕШКА»



Юра, Клеточка и Загадай очень расстроились — ведь исчезла заветная тетрадь. И украл ее, конечно, Задира.

— Ну, погоревали, и хватит, — сказал Загадай. — Я и так помню все задания.

— Все-все? — удивился Юра.

— О коне все, — покраснел Загадай.

— Сделаем так, — сказала Клеточка Загадаю. — Вспоминай задачи про шахматного коня. Потом мы с тобой пойдем искать тетрадь, а Юра — в детский сад «Чудесная пешка», ему заниматься надо.

Юра решил задания Загадая и направился в детский сад.

В старшей группе ребята смотрели, как по шахматной доске неуклюже бредет заводной бычок, и приговаривали:

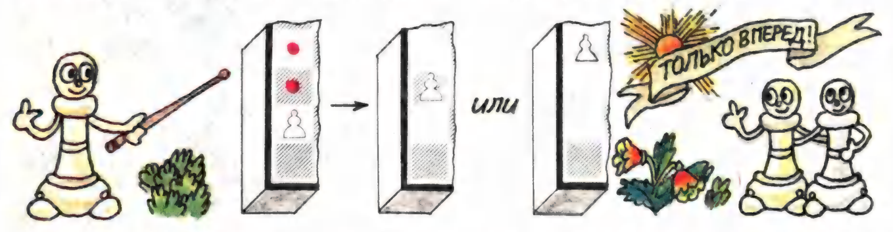
— Идет бычок, качается,
Вздыхает на ходу:
— Ох, доска кончается —
Сейчас я упаду!

А четыре девочки старательно строили из шахматных досок теремок.

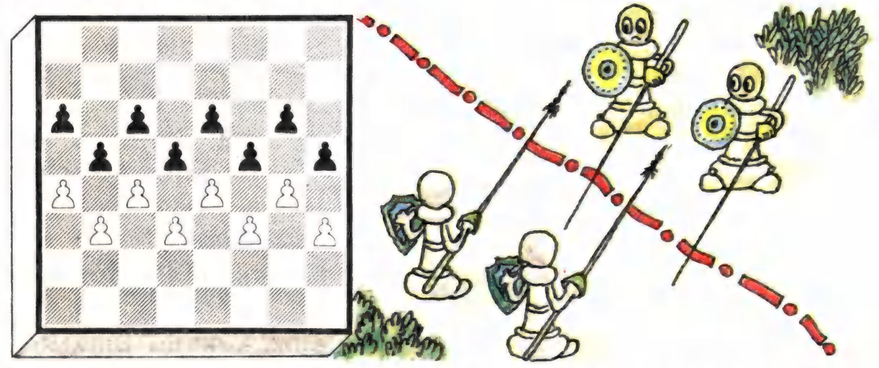
Девочки закончили строить теремок и крикнули:

— Кто-кто в теремочке живет?

— Я — Пешка — круглая головушка, — донеслось из теремка, и ребята увидели большую белую пешку и много маленьких пешек. — Здравствуйте, мои славные! Рассаживайтесь по стульчикам и слушайте. В начальном положении пешек больше всего — по восемь у каждого противника. Пешка — фигура маленькая, да удаленькая. Как и храбрая пехота, мы, пешки, никогда не отступаем: ходим только вперед на одно поле по вертикали. Но один раз каждая пешка может прыгнуть через клетку — пока она не сделала ни одного хода.



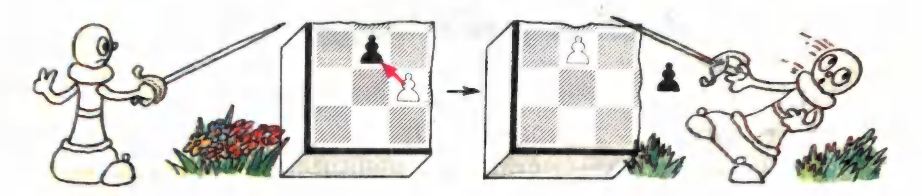
Белые и черные пешки заняли свои места в начальной позиции и по очереди стали ходить — кто на одну клетку, кто через одну.



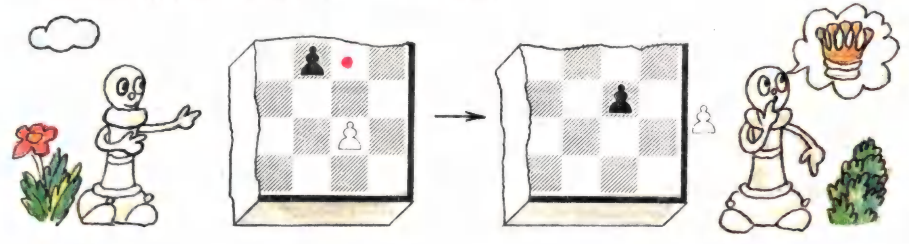
— В начальном положении пешки прикрывают своим строем остальные фигуры. Пешки, стоящие на одной вертикали с ладьями, — Ладейные пешки. Коней прикрывают Коневые пешки, слонов — Слоновые, ферзей — Ферзевые, королей — Королевские. Ходить нам разрешается до тех пор, пока не встретится пре-

града — другая фигура. Обойти или перепрыгнуть преграду пешка не может и должна ждать, пока дорога не освободится. Бьет пешка наискосок, на одно поле по диагонали вперед и занимает поле взятой





фигуры. Так белая пешка побьет черную. А при ходе черных черная пешка может побить белую... Есть в шахматах и Взятие на проходе: если пешка из начального положения пойдет через клетку и встанет по соседству с пешкой противника (на одной горизонтали), пешка противника может побить нашу пешку. Побьет она ее по диагонали вперед... Но бить нашу пешку надо сразу, на следующем ходу — нельзя.

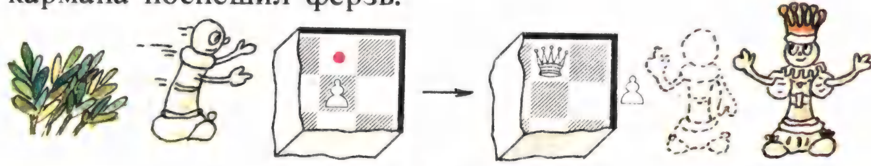


Если белая пешка доберется до последней горизонтали или черная пешка до первой, она превратится в любую фигуру своего цвета, кроме короля. Чаще мы превращаемся в самую сильную фигуру — ферзя.

— А как же она превращается? — изумился Юра.

— Смотри на доску, — улыбнулась Пешка.

Маленькая белая пешка шагнула на последнюю горизонталь и спрыгнула с доски. На ее место из Юриного кармана поспешил ферзь.



— Теперь — задания, — сказала Пешка. — Сколько ходов нужно сделать пешке, чтобы из начального положения пройти в ферзи на свободной доске?



— Шесть, — ответил один из мальчиков.

— Нет, пять, — поправил Юра.

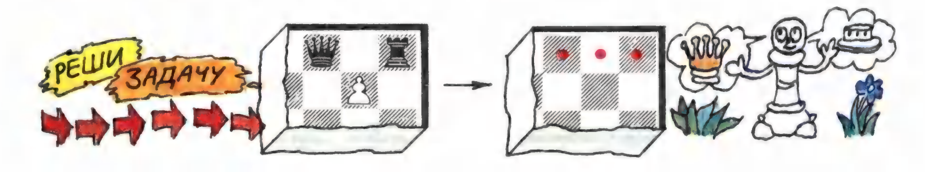
— Правильно, ведь пешка из начальной позиции может прыгнуть через клетку. А может ли пешка обойти все поля доски?



— Нет, — хором сказали девочки, которые строили теремок.

— Может-может, — догадался Юра. — Пешка превратится в ферзя или ладью и обойдет доску.

— Хорошо. Посмотрите на такую позицию и скажите, какие ходы может сделать пешка.



— Пешка может побить любую черную фигуру или пойти вперед по вертикали и превратиться в ферзя, ладью, коня или слона, — сказал Юра.

— Или в короля, — добавил один из мальчиков.

— В короля нельзя, — поправила Пешка и улыбнулась. — Ну, вот, ребятки, на сегодня и всё.

Тотчас одна из белых пешек прыгнула в Юрин карман.

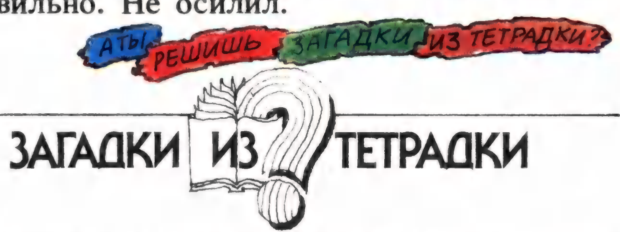
Снова наступил вечер. У домика Ферзя Юру уже дожидались огорченные Клеточка и Загадай — они объездили весь город, но тетради не нашли. И Задиру тоже.

— Утро вечера мудренее, — вдруг прозвучал знакомый голосок, и Юре на плечо вскарабкался Горизонталик. — Вы, ребята, идите спать, а тетрадь поищу я.

Когда совсем стемнело, Горизонталик забрался на самую высокую башню Каиссии. Город спал. Только в одном доме неподалеку от королевского дворца горел свет. Это Задира решал задачи о пешках.

Как ты думаешь, осилил он хотя бы одну задачу?

Правильно. Не осилил.



1. Какими словами оканчиваются такие стихотворные строчки?

И можешь ты узнать сейчас,—
листай листы, не мешкай! —
что приключилось как-то раз
с отважной белой ... (*пешкой*)
Когда друзья стеной стоят,
попробуй Пешку съешь-ка!
Плечо к плечу сомкнул отряд,
и браво смотрит ... (*пешка*)
(Е. Ильин «Приключения Пешки»)

2. По клеткам какого цвета ходят пешки? *(Белого и черного.)*

3. Может ли пешка пойти с белого поля на белое? С белого на черное? С черного на белое? С черного на черное? *(Может.)*

4. Когда пешке разрешается пойти через клетку? *(Пока она еще не ходила.)*

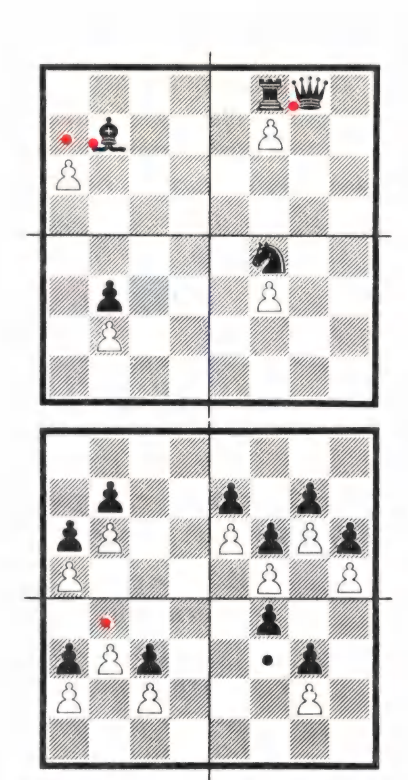
5. Может ли пешка перепрыгивать через фигуры? *(Нет.)*

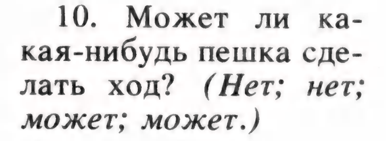
6. На сколько сторон может бить пешка? *(На две.)*

7. Расставь фигуры в начальное положение. Сколько различных ходов имеет каждая пешка? *(Два.)*

8. Сколько на доске ладейных пешек? Коневых? Слоновых? Ферзевых? Королевских? *(4; 4; 4; 2; 2.)*

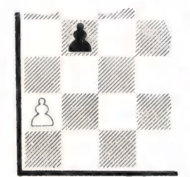
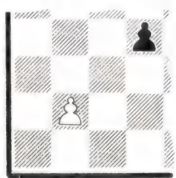
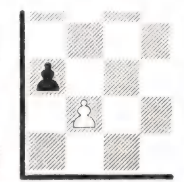
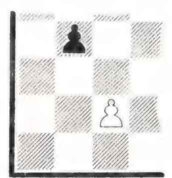
9. Может ли белая пешка сделать ход? *(Может; может; нет; нет.)*



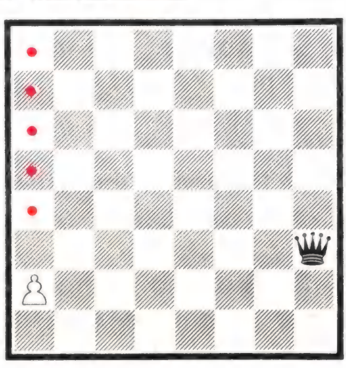


10. Может ли какая-нибудь пешка сделать ход? *(Нет; нет; может; может.)*

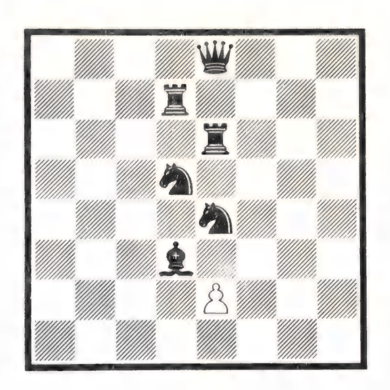
11. «На проходе». Передвинь белую пешку через клетку. Может ли черная пешка побить белую? *(Может; нет; нет; может.)*

12. «Перехитри часового». Проведи пешку в ферзи.



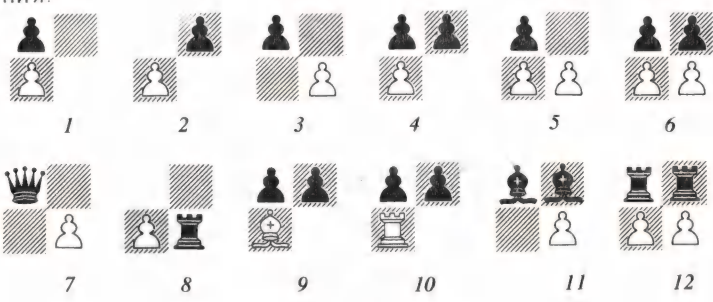
13. «Змейка». Как побить пешкой все черные фигуры, «съедая» каждым ходом по фигуре? *(Бить надо «змейкой».)*

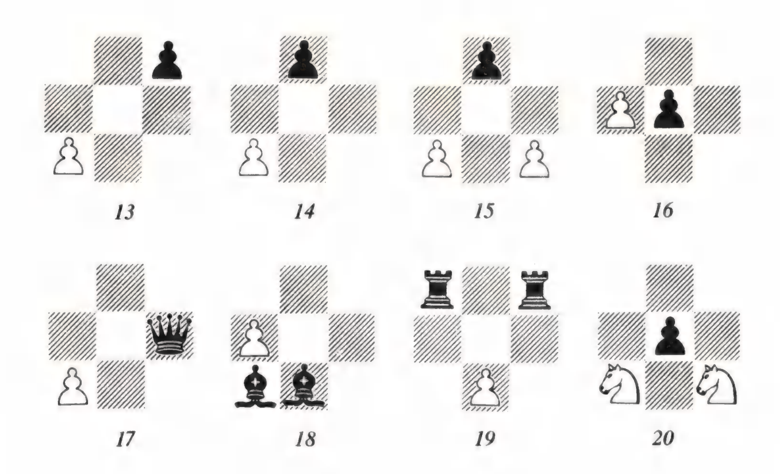


~~СОВЕТЫ~~ РОДИТЕЛЯМ

Умение играть пешками — большое искусство. Спрячьте на время все остальные фигуры и поиграйте с ребенком пешками. Поставьте белую пешку на одно из полей второй горизонтали, где-нибудь на той же вертикали — черную пешку. Проигрывает тот, кто не сможет сделать ход — ведь пешка не способна обойти преграду. Потом расположите белую и черную пешки на соседних вертикалях. Задача — побить пешку противника. Поиграйте две пешки против двух, три против трех... восемь против восьми. Поборитесь пешкой поочередно против ферзя, ладьи, слона, коня дошкольника. Задача ребенка — побить вашу пешку или преградить ей дорогу.

В игре на малоклеточной доске сила пешки возрастает — ей легче превратиться в более сильную фигуру. На доске 2×2 клетки поля превращения белой пешки — на второй горизонтали, черной — на первой. На доске 3×3 клетки пешка может прыгать через одно поле и бить на проходе. Разыграйте следующие положения:





Поиграйте при ходе белых и при ходе черных. Если оба партнера играют точно, то, начиная, белые выигрывают в позициях 2—9, 11, 13, 15, 16, 18 и проигрывают в положениях 1, 10, 12, 14, 19, 20. Разыгрывая положение 16, не забудьте, что пешку не обязательно превращать именно в ферзя.



Первые шахматные шаги



выдающихся шахматистов

Вспоминает

ЕФИМ ГЕЛЛЕР

(Из тетрадки Загадая)

Я играл тогда по собственным правилам, и все попытки отца обучить меня заканчивались тем, что я добивался выигрыша простейшим путем: решительным взмахом руки сметал с доски вражеские фигуры и пешки, торжествуя победу.

Но больше всего я любил играть в шахматы один, причем в этом случае обходился без доски. Когда отец и мать уходили на работу, я собирал несколько комплектов шахматных фигур, разбивал их на армии и устраивал жестокие сражения. Погибшие в этих сражениях фигуры, как правило, летели с четвертого этажа во двор и, конечно, после этого очень часто к настоящей шахматной жизни уже не возвращались. За это мне не один раз попадало, да и позднее отец не раз корил за разорение его прекрасной коллекции.

Как бы то ни было, постоянное шахматное окружение привело к тому, что примерно к шести годам я сделал некоторые успехи и стал играть с отцом и старшим братом уже по общим правилам, а затем вышел за рубежи нашей квартиры, начав многочисленные встречи с товарищами по двору.

Е. П. Геллер (род. 1925) —
выдающийся советский гроссмейстер

ГЛАВА 11

КУДА ИДЕТ КОРОЛЬ?



Юра проснулся от того, что Горизонталик щекотал кончик его носа травинкой.

— Соня, вставай. Пора за тетрадкой ехать.

— Ты нашел ее?! — обрадовался Юра.

— Нашел, нашел, — нетерпеливо проговорил Горизонталик.

Чудесный велосипед помчался по улицам Каиссии.

— Это здесь, — остановился Горизонталик.

Перед друзьями стоял дом — не дом, сарай — не сарай. Внутри его друзья увидели стол, а на нем тетрадь «Загадки из тетрадки». Еще увидели шахматную доску, а на ней — разбросанные фигуры. И еще кровать, а в ней — спящего Задиру.

Ребята стали тормошить Задиру, но он не просыпался.

— Я знаю, как его разбудить, — лукаво улыбнулся Горизонталик. — Несите Задиру в ванную и положите под душ.

Так и сделали. Юра повернул кран. Вода с шипением набросилась на Задиру.

— Почему в моей кровати вода? — в ужасе вскрикнул Задира.

У Задиры был такой жалкий вид, что друзья пожалели его, помогли выбраться из ванны и обтереться.

— Я больше не буду, — промямлил Задира.

Друзья простили его и вышли на улицу. Там Горизонталик попрощался с товарищами и опять куда-то убежал, а Юра, Клеточка и Загадай сели на чудесный велосипед и поехали в королевский дворец.

— Что ты расскажешь нам о короле? — спросил Юра у Загадая.

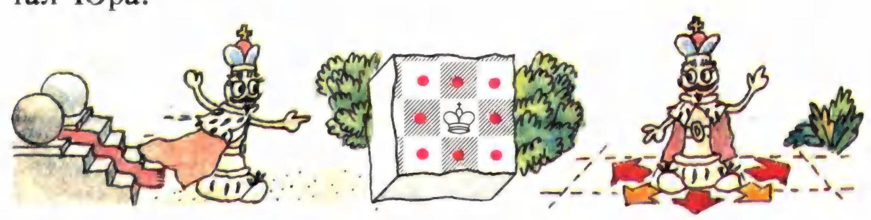
— Король — самая главная фигура в шахматах. Без любой фигуры играть можно, без короля — нельзя... А вот и дворец шахматного Короля, — обрадовался Загадай.

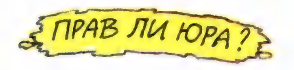
Друзья поднялись по мраморным ступенькам в тронный зал и заскользили по сверкающему клетчатому полу. На Юру, улыбаясь, смотрел белый шахматный король.

— Хочешь узнать: куда идет король? И хоть это — большой секрет, я его тебе открою. Мы, короли, можем ходить и по горизонталям, и по вертикалям, и по диагоналям. Но за один ход только на одно поле. И ходим мы не торопясь — ведь мы же короли!

Король встал на светлую клетку клетчатого пола и показал все поля, на которые он может шагнуть.

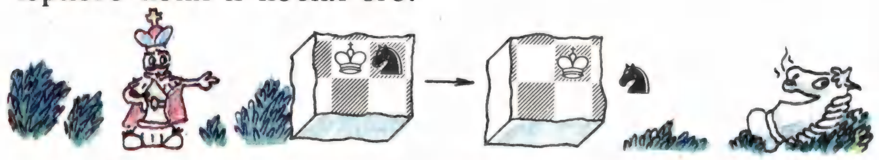
— Король пойдет на одно из восьми полей, — сосчитал Юра.



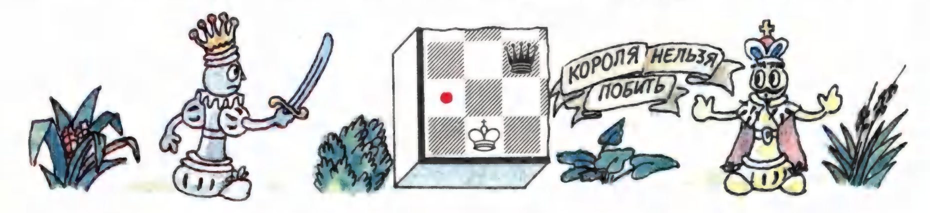


— Но из угла доски — на одно из трех полей, — вздохнул Король. — Бьем вражеские фигуры мы так же,

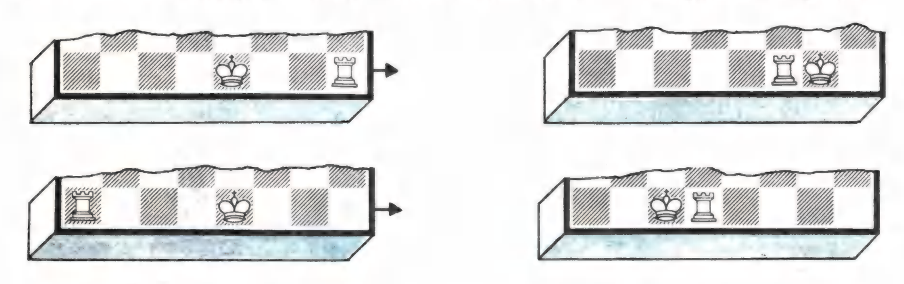
как и ходим. — Король поставил на соседнюю клетку черного коня и побил его.



— Король — особенная фигура. Его нельзя побить. Ладью — можно, слона — можно, даже ферзя — можно, а короля — нельзя, — сказал Король. — Но и нам, королям, нельзя становиться под бой. Посмотри, в такой позиции я могу пойти только на одно поле. На другие не могу — они под боем черного ферзя. Случается в



шахматной партии и такое положение, когда король прыгает через клетку. Если ни король, ни ладья еще не ходили, король может перескочить через клетку в сторону ладьи, а ладья перепрыгнет через короля и встанет на соседнее поле. Вот так. Это — короткая рокировка.



Она выполняется за один ход. Рокировать можно и в другую, более длинную сторону. Вот так. Это — длинная рокировка. И еще запомни: рокировать можно, только если между ладьей и королем нет фигур.

— Ну а теперь задачи, — сказал Король. — Вот первая. За сколько ходов король дойдет из одного угла доски в противоположный? По какой дорожке он пойдет?



— Знаю! — обрадовался Юра. — За семь ходов. Король пойдет по диагонали.

— Так. Вот вторая. Обойди королем все поля доски, проходя через каждую клетку лишь один раз.



Ну, например, король пройдет по доске, как ладья, — ответил Юра.

— Так, так. А часовых перехитришь?

— Перехитрю, — сказал Юра.

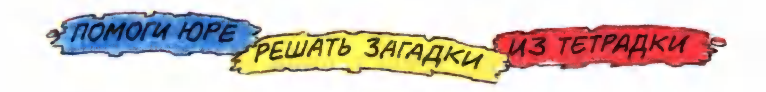
— Проберешься королем в противоположный угол — подарю маленького короля. Но не попади под бой черного ферзя или слона.

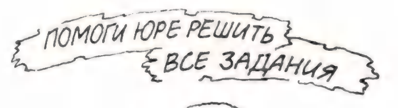


Юра очень старался. Даже язык высунул. И пробрался.

— Так, так, так. Молодец.

— А я уже здесь! — шепнул маленький король из Юриного кармана.





ЗАГАДКИ ИЗ ТЕТРАДКИ

1. Каким словом оканчиваются такие стихотворные отрывки?

> Хотела крикнуть Пешка: «Эй!
> Пройти-ка мне позволь!» —
> да поняла, что перед ней
> сам вражеский... *(король)*
>
> Тут ферзи, слоны отважны,
> мчатся поперек и вдоль,
> и, совсем как в сказке, важный
> возвышается ... *(король)*
>
> *(Е. Ильин «Приключения Пешки»; И. Весела, И. Веселы «Шахматный букварь»)*

2. По клеткам какого цвета ходят короли? *(Черного и белого.)*

3. Может ли король пойти с белого поля на белое? С белого на черное? С черного на белое? С черного на черное? *(Может.)*

4. По каким шахматным дорожкам ходит король? *(По горизонталям, вертикалям, диагоналям.)*

5. На сколько сторон может пойти король из центра? Из угла? *(На 8; на 3.)*

6. Можно ли побить короля? *(Нет.)*

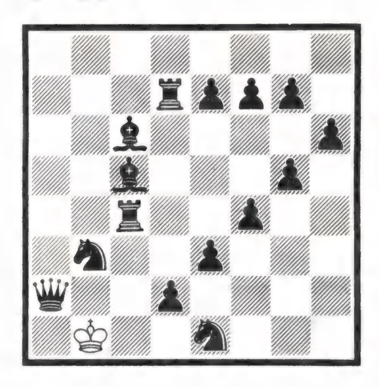
7. Перепрыгивает ли король через фигуры? *(Нет.)*

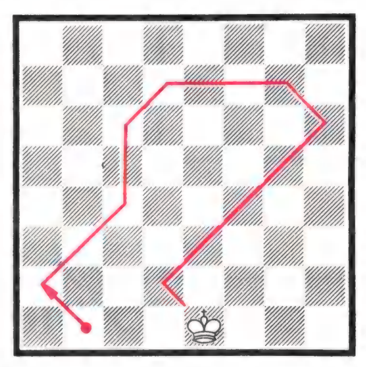
8. Найди путь короля, который вырисовывает квадрат, прямоугольник, треугольник и вот такие буквы: Г, Е, Н, П, Р, Т, Ц, Ш, Щ.

9. Между какими фигурами в начальном положении стоит король? *(Между ферзем и слоном.)*

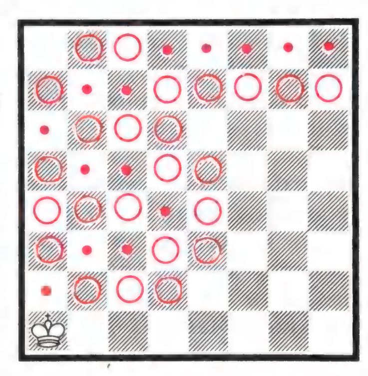
10. Может ли король в начальном положении сделать первый ход? *(Нет.)*

11. «Один в поле воин». Побей королем все черные фигуры, уничтожая каждым ходом по фигуре.

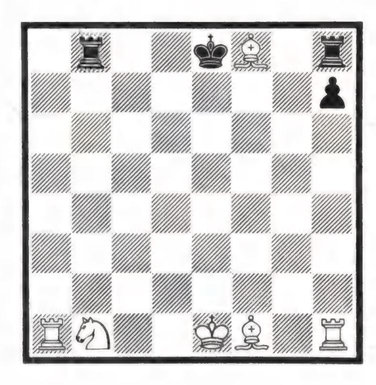


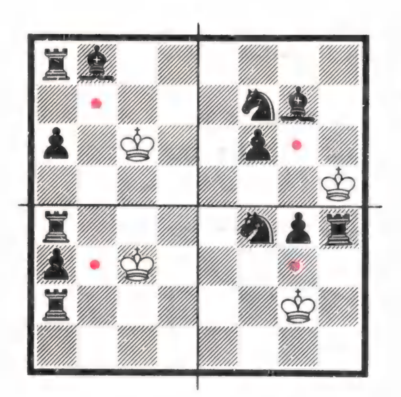


12. «Лабиринт». Проберись королем в противоположный угол доски.



13. «Рокировка». Могут ли белые или черные рокировать? *(Нет.)*

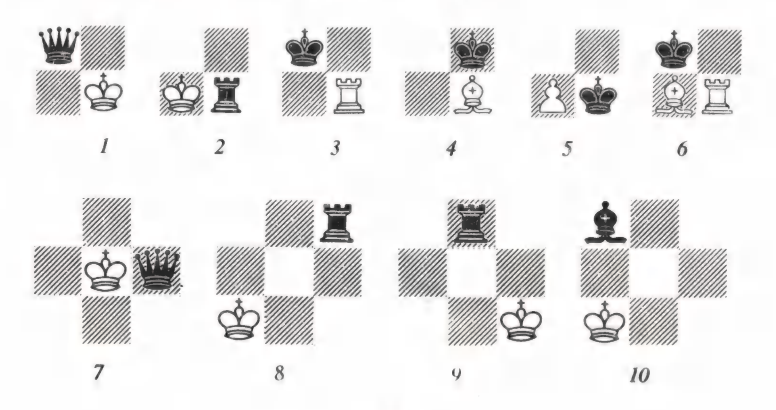


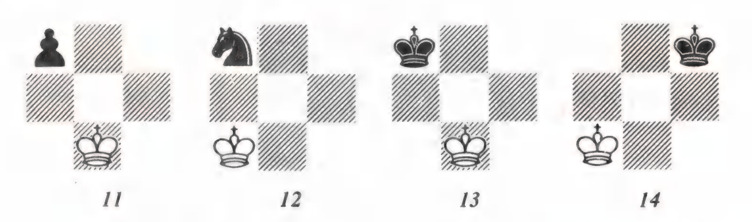


14. «Тройной удар». Напади королем на три черные фигуры.



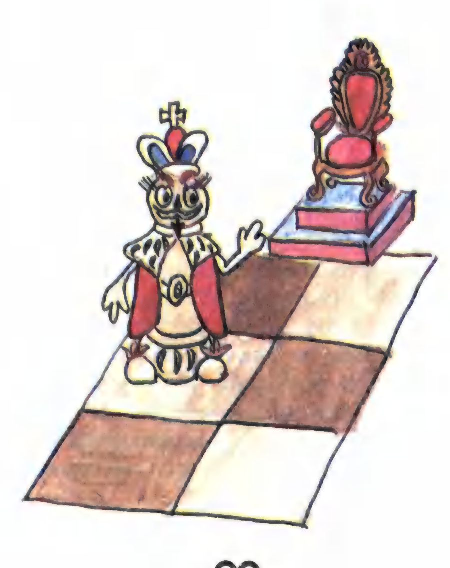
Запомните: шахматных королей не бьют. Но и под удар их ставить нельзя. Учитывая это, поиграйте с ребенком королем против других фигур. В борьбе короля против слона, коня или ладьи на доске 8×8 клеток при безошибочной игре противников ни одна из фигур не попадет под бой. Если ребенок будет подставлять короля под удар, поправляйте его: «Сюда нельзя, это поле под боем». Интересен поединок короля и ферзя. Точно маневрируя, ферзь может загнать короля в угол и лишить его ходов. Пешку король обычно одолевает (если ей не удается пройти в ферзи). Очень силен король в борьбе на ограниченных участках доски. На доске 2×2 клетки по силе король не уступает ферзю. Да и на доске 3×3 клетки любую фигуру побьет, кроме ферзя. Поиграйте с ребенком на досках 2×2 и 3×3 клетки.




11 *12* *13* *14*

Все позиции, кроме 1, 2, 7, разыграйте при ходе белых и при ходе черных. Позиции 1, 2, 7 — только при ходе белых (иначе короля побьют). В положениях 1—12 при точной игре обеих сторон победу одержит игрок, имеющий короля.

В заключительных главах ребенок узнает о важнейших шахматных терминах — шах, пат, мат. Приготовьте бумажные квадратики, они обозначат атакованные поля вокруг короля. Особое внимание уделите матованию короля. Это трудно. Не спешите. Мат даже в один ход ребенок найдет не сразу. Но научившись ставить мат, малыш будет играть в шахматы с еще большим удовольствием.



Первые шахматные шаги



выдающихся шахматистов

Вспоминает

НОНА ГАПРИНДАШВИЛИ

(Из тетрадки Загадая)

Родом я из небольшого грузинского городка Зугдиди. Мой отец Терентий Северьянович был директором сельскохозяйственной школы, а кроме того, преподавал в техникуме. Ему приходилось много работать: у меня было еще пять братьев. Самый старший — Эмзар, затем идут «по ранжиру» Тамаз, Джемал, Мурад, а после меня родился еще и Нугзар...

Интерес к шахматам во мне пробудил Эмзар. И я, и остальные братья вообще многим обязаны Эмзару, который по праву и по обязанности старшего опекал нас и помогал родителям, так сказать, по интеллектуальной части. Он помогал нам писать сочинения, приохотил к чтению и первым полюбил шахматы, переняв интерес к ним от отца и заразив потом этим увлечением остальных.

В четыре года, наблюдая за игрой братьев, я уже знала, как ходят фигуры. В пятилетнем возрасте была допущена в свой первый турнир, в котором помимо братьев участвовали и соседские мальчики. Около Боржоми есть курортное место Мзетамзе. Там мы проводили каждое лето. В 1949 году отдыхающие устроили турнир, где я, семилетняя девочка, к удивлению многих, заняла третье место. А ведь это был уже не семейный турнир, и я очень гордилась «призовым местом».

После этого Эмзар стал подсовывать мне шахматные книги, но они никакого интереса во мне не вызывали:

меня тянуло во двор, к ребятам, подвижные игры казались мне куда увлекательнее. Тем не менее на протяжении нескольких лет я с удовольствием сражалась с братьями в легких партиях и, видимо, кое-чему научилась...

Как единственная девочка, я пользовалась со стороны взрослых особым вниманием, но среди братьев ни на какие привилегии не могла претендовать. Больше того, они принимали меня в свои игры именно при том условии, что я не буду рассчитывать на поблажки.

Мне было очень легко выполнить это требование, потому что я и сама никогда не запросила бы пощады. Только один раз, когда я стояла в воротах и противники — мальчики с соседнего двора — должны были бить одиннадцатиметровый, всплыл вопрос о том, что меня, как девочку, надо на этот момент заменить. Но запротестовали, во-первых, противники, а во-вторых, я сама...

Так уж случилось, что я в детстве играла только с мальчиками, терпеливо соблюдала все правила, почти никогда не плакала, но зато и сама не давала спуску никому.

Н. Т. Гаприндашвили (род. 1941) —
выдающаяся советская шахматистка,
пятая чемпионка мира,
носившая это звание в 1962—1978 годах

ГЛАВА 12
КОВЕР-САМОЛЕТ



Друзья вышли из королевского дворца и остановились как вкопанные. Чудесный велосипед исчез. На его месте лежал свернутый ковер. А к стене была прикреплена записка.

— «Превет ат Зодыры», — прочитал Юра. — Вот никак не успокоится!

На Юрино плечо забрался Горизонталик.

— Ребята, не грустите. Это подарок Черного Короля, — Горизонталик показал на ковер.

— Ну, пока. Заболтался я с вами, — засуетился Горизонталик — и был таков.

Друзья развернули ковер. На нем была выткана шахматная доска, на которой лежали черные фигуры.

— Ковер хороший, но зачем он нам? — удивился Загадай.

— Знаю! — воскликнул Юра. — Ну-ка, все на ковер.

Клеточка и Загадай послушно встали на ковер.

— Лети, — приказал ковру Юра.

Ковер резво взмыл вверх.

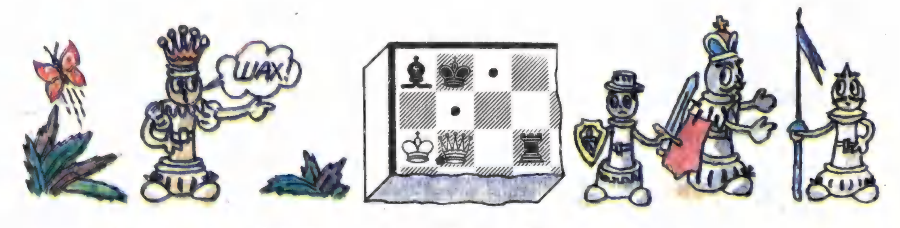
— Пока мы будем летать, я расскажу о шахе, — сказала Клеточка.

— Белых фигур на ковре нет. Одни черные, — вздохнул Загадай.

— А мы! — из Юриного кармана высыпали маленькие белые фигуры. — Вот мы и пригодились.

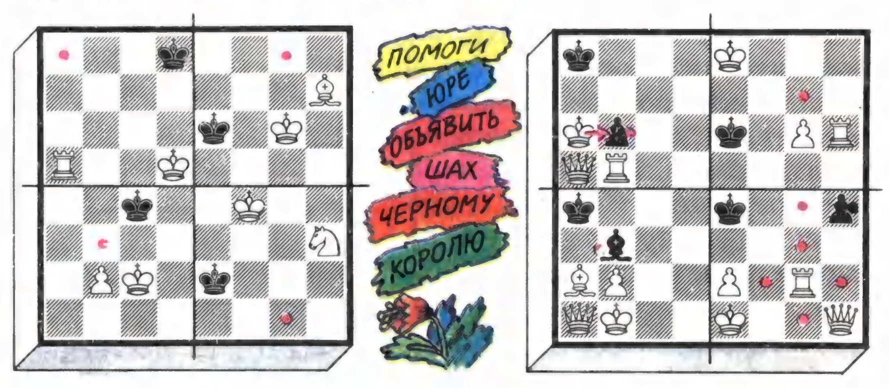
Клеточка начала занятие:

— Шах — это нападение на короля противника. Вот посмотри. Белый ферзь объявил шах черному ко́ролю. Оставаться под шахом король не может. Спастись от шаха можно тремя способами. Или перекрыться — поставить между ферзем и черным королем слона. Или отойти королем на неатакованное поле. Или побить ферзя ладьей.



— Лучше побить, — сказал Юра.

— Поучись объявлять шах — шаховать, — продолжила Клеточка и одну за другой расставила на ковре фигуры в восемь таких положений.

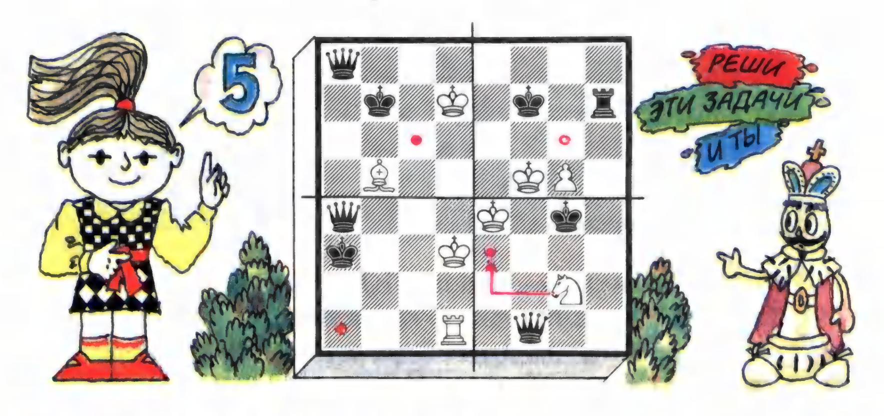


— Получай пятерку, — похвалила его Клеточка, когда Юра решил задачи. — Ты заметил, что в первых

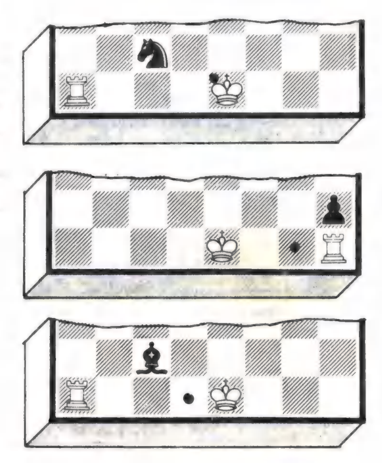
четырех положениях шах дает фигура, которая ходит? Нет? Посмотри еще раз. В пятой и шестой позициях ходит одна фигура, а шах объявляет другая. Это — открытый шах. В седьмом положении слон берет слона и получается двойной шах — шах объявляют сразу две белые фигуры: слон и ферзь. В восьмом положении можно дать и шах, и открытый шах, и двойной шах.

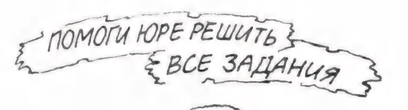
— Знаю, — торопливо сказал Юра. — Если ферзем побить черную пешку — будет шах. Если ладьей прыгнуть по вертикали через клетку — получится двойной шах. А если ладьей сделать любой другой ход — будет открытый шах.

— Еще пятерка, — улыбнулась Клеточка. — Выгодно давать шах, если следующим ходом можно побить фигуру противника. Как в таких задачах.



Теперь опять о рокировке. Рокировать под шахом нельзя. Если после рокировки король встанет под шах, — тоже рокировать нельзя. Если поле, через которое прыгает король, находится под ударом, — и тут рокировать не разрешается.





ЗАГАДКИ ИЗ ТЕТРАДКИ

1. Каким словом оканчивается такая стихотворная строчка?

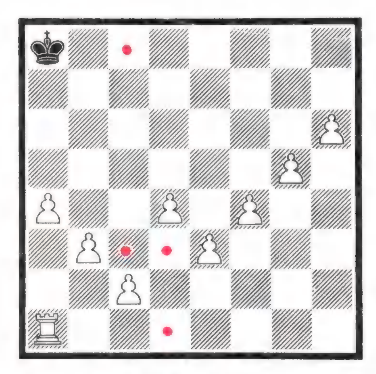
На тебя решил нагнать
твой противник страх:
королю сейчас опять
объявил он... *(шах)*

(И. Весела, И. Веселы «Шахматный букварь»)

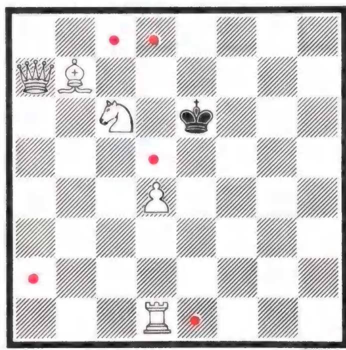
2. Прячется ли «шах» в галошах, камышах и шалашах? *(Прячется.)*

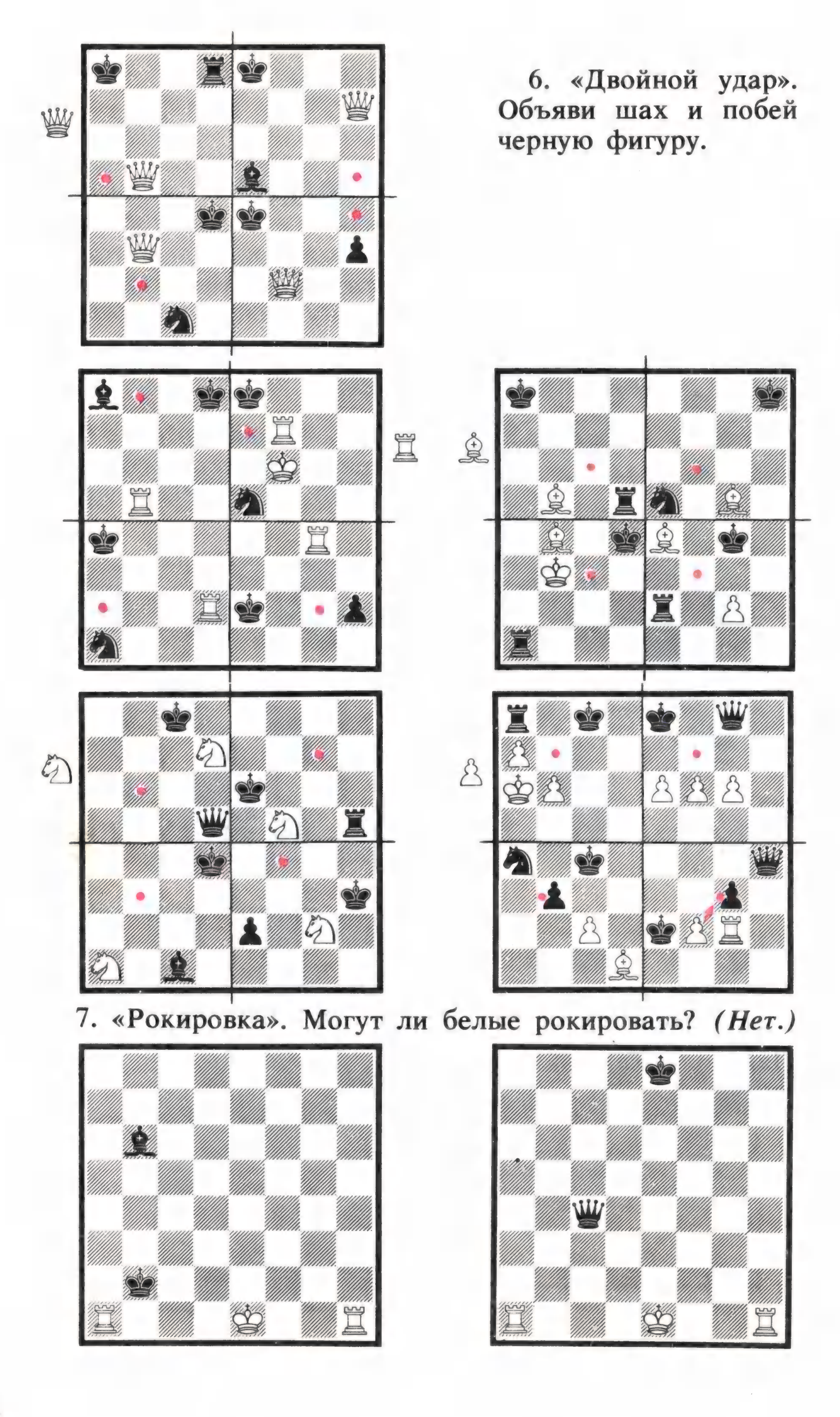
3. Найди «шах» в словах: падишах, шахматы, шахтер.

4. «Лабиринт». Сделай ладьей четыре хода подряд и объяви шах.



5. «Пять шахов». Дай шах каждой из фигур.

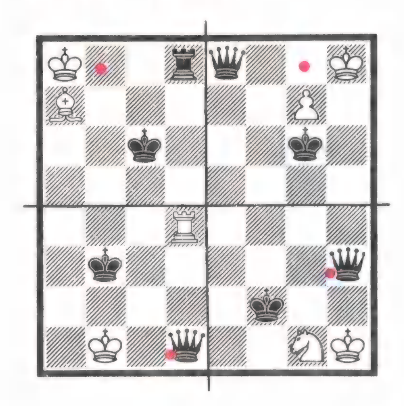


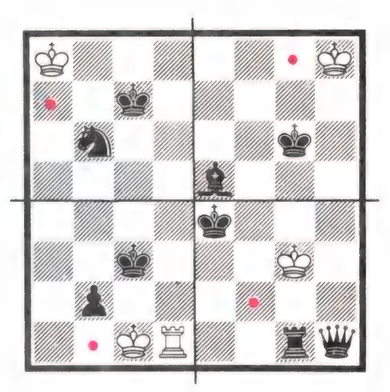


6. «Двойной удар». Объяви шах и побей черную фигуру.

7. «Рокировка». Могут ли белые рокировать? *(Нет.)*

8. «Защита». Защитись от шаха.

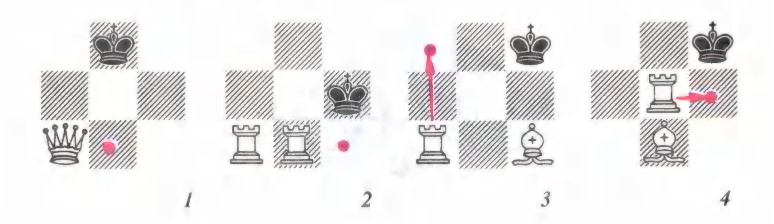






РОДИТЕЛЯМ

Далеко не каждый шах полезен игре, но умение дать шах необходимо. Хотя в наши дни на турнирах шах вслух не объявляют, на первых порах ребенку можно разрешить это. Разыграйте на доске 8×8 клеток положения типа: король и ферзь против короля и ферзя, король и ладья против короля и ладьи, король и слон против короля и слона и т. п. Играйте до первого шаха: кто его объявит, тот и выиграл. Поиграйте и на малоклеточной доске. Снова разыграйте положения из предыдущей главы. Сначала — «до первого шаха», потом — «на уничтожение» с объявлением шаха вслух. Ребенок должен почувствовать, что многие фигуры могут дать шах, но пользы от этого мало — король побьет их. Постепенно малыш научится давать шах, не подставляя атакующую фигуру под бой. В следующих положениях надо объявить такой шах, чтобы не потерять ни одну из своих фигур.



1 *2* *3* *4*

5 6 7 8 9 10

11 12 13 14

15 16 17 18

Расставьте фигуры в позиции 5—18. Пусть ребенок ответит: стоит ли король под шахом? (В позициях 5—7, 9—13, 16, 18 черному королю шах.)



Первые шахматные шаги



выдающихся шахматистов

Вспоминает

РОБЕРТ ФИШЕР

(Из тетрадки Загадая)

Когда мне было 6 лет, я знал уже многие игры, но они мне надоели, мне хотелось более сложного. Тогда я попросил мою сестру научить меня шахматам...

Есть много шахматистов, которые играют только для того, чтобы достичь ничьей. Но шахматная игра должна быть наступательной, нужно искать пути к выигрышу, а если не стремиться к этому, то какой смысл садиться за доску? Я не понимаю этого. Я никогда не стараюсь уйти от борьбы, а наоборот — думаю и думаю, как победить.

Р. Фишер (род. 1943) —
выдающийся американский гроссмейстер,
одиннадцатый чемпион мира,
носивший это звание в 1972—1975 годах

ГЛАВА 13 МАТ И ПАТ



Ковер-самолет пролетел над раскрашенными в черно-белую клетку флюгерами и приземлился на площади небольшого города. Это был Штребек.

Навстречу путешественникам вышел бургомистр города:

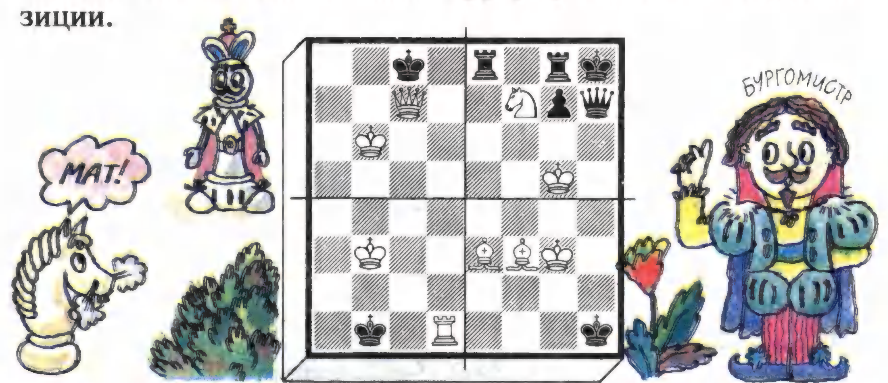
— Здравствуйте, друзья. Штребек приветствует вас. Город наш назван Штребеком в честь знаменитейшей в истории шахмат немецкой деревни. Памятуя об этом, каждый год мы устраиваем праздничное представление «Живые шахматы». В этот день на площади расстилают гигантскую шахматную доску-ковер, и на поле боя выходят школьники в красочных костюмах фигур. Сегодня у нас подготовка к шахматному празднику — репетиция «Живых шахмат».

На площадь внесли огромную доску-ковер. Симпатичные школьники и школьницы, одетые в светлые и

темные костюмы шахматных фигур, расположились около доски.

— Поговорим о мате. Когда королю объявлен такой шах, от которого нет защиты, говорят, что король получил мат, и игра заканчивается. Кто дал мат, тот и выиграл. Вот примеры мата.

Бургомистр четыре раза хлопнул в ладоши: на шахматной доске, одна сменяя другую, возникли такие позиции.

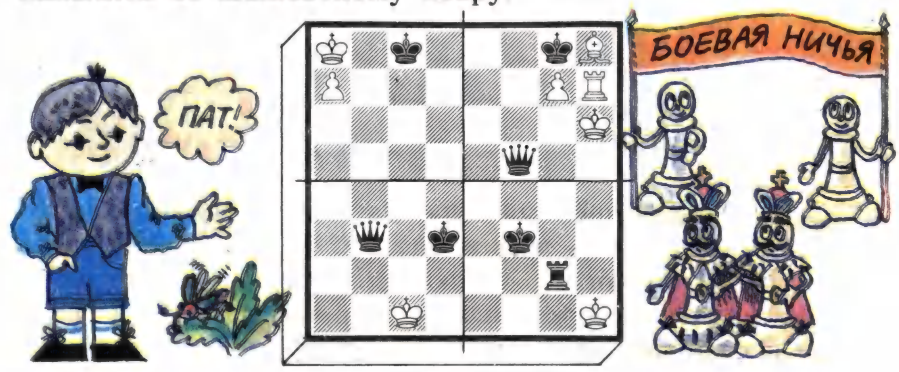


Юру очень удивила позиция, где мат объявил белый конь:

— Как же так? Ведь черные сильнее. У них и ферзь, и ладьи, а выигрывают белые?

— В шахматах сила побеждает не всегда, надобно и умение... Случается, что королю шах не объявлен, но ни он, ни одна из фигур его цвета не имеют ходов. Это — пат. И игра считается закончившейся вничью. Вот взгляните: при ходе белых здесь пат.

Бургомистр взмахнул рукой, и «живые фигуры» рассыпались по шахматному ковру.

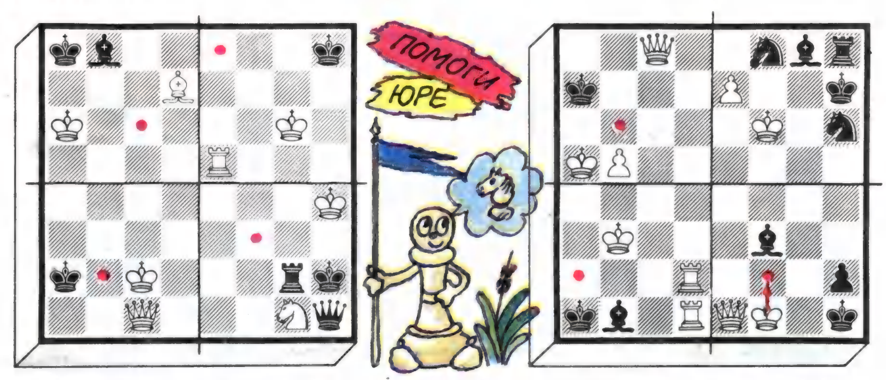


— А ничья — это чья победа?

— Ничья. Никто не выиграл, никто не проиграл. Если у тебя недостаточно сил, чтобы дать мат неприятельскому королю, тоже заключается ничья.

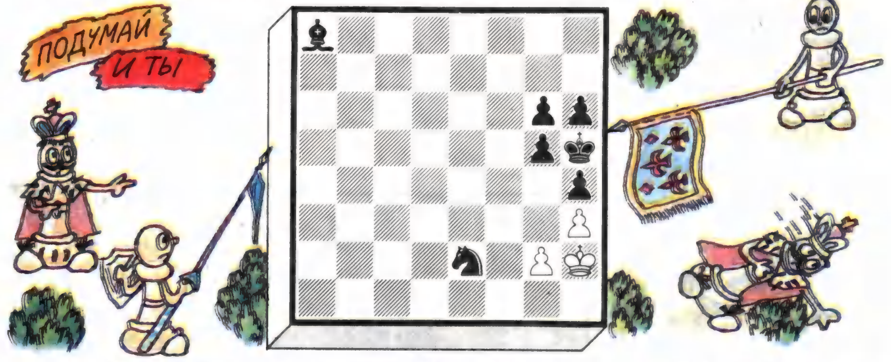
— У меня сил достаточно, — заявил Юра.

— Проверим, — усмехнулся бургомистр и еще раз взмахнул рукой. — Найди мат в один ход в таких положениях.



Юра с удовольствием матовал черного короля. Особенно понравились ему шестая позиция, где пешка превращалась в коня, и восьмая позиция, там матовал ход короля.

— Толково, — похвалил бургомистр. — И последняя задача. Могут ли белые дать мат в один ход?



— Могут, — шепнул Юре Загадай. — Пешка прыгнет через клетку — вот и мат.

— Нет, не могут, — сказал Юра. — Если белая пешка прыгнет через клетку, черные побьют на проходе и сами объявят мат.

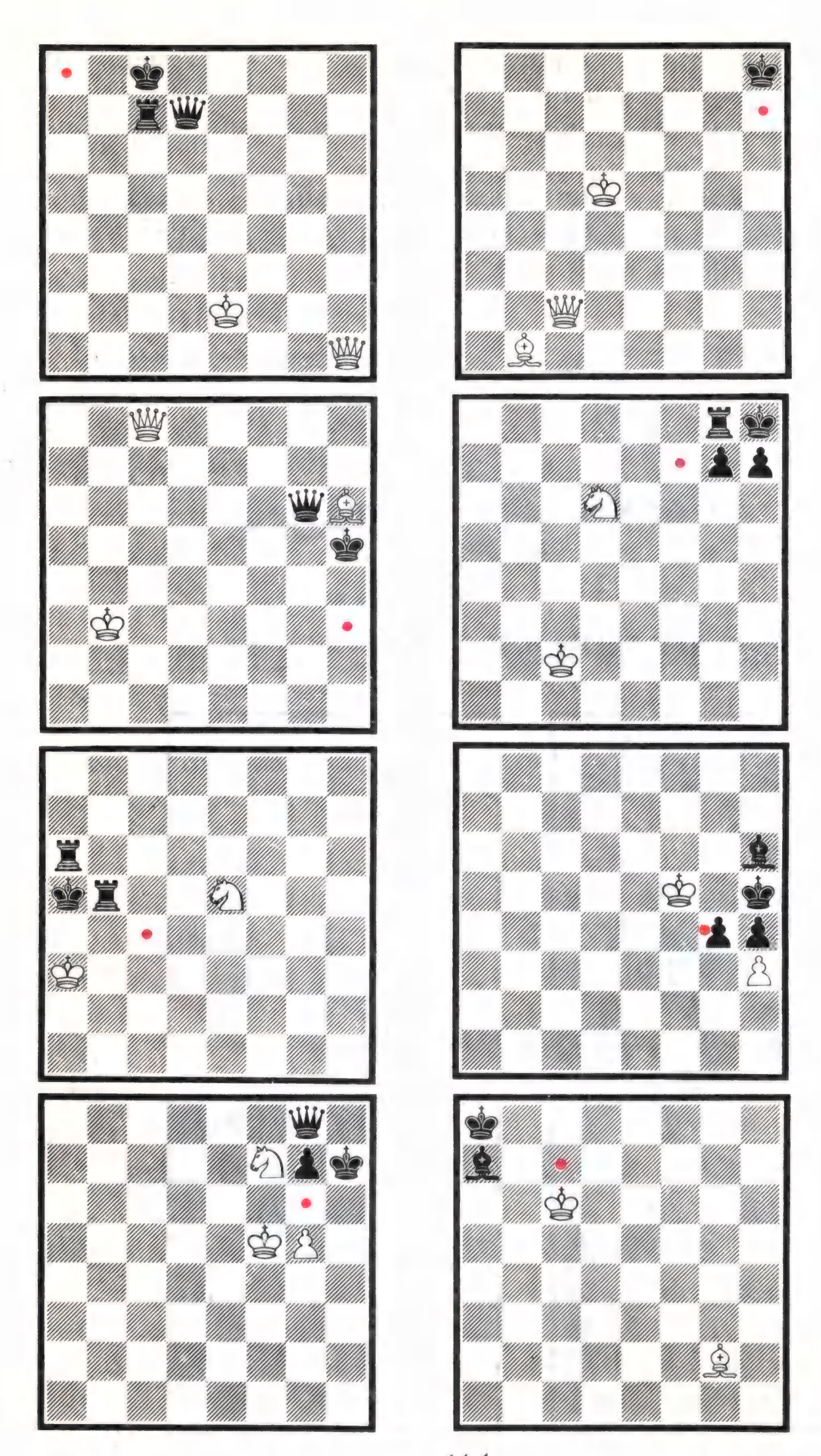
— Толково, — кивнул бургомистр. — Теперь ты умеешь поставить и шах, и мат.

— Шах и мат — шахматы, — удивленно проговорил Юра.

— Конечно, — поддакнул Загадай. — «Шах» по-персидски — «государь, король», а «мат» по-арабски — «умер». Король умер — конец игре.



1. Найди, как белые дают мат в один ход.



2. Придумай задачу: мат в один ход.

3. Расставь фигуры в положение, где белым будет пат. Пат — чья победа? *(Ничья.)*

4. Что выгоднее: объявить шах или дать мат? Побить ферзя или дать мат? *(Дать мат.)*

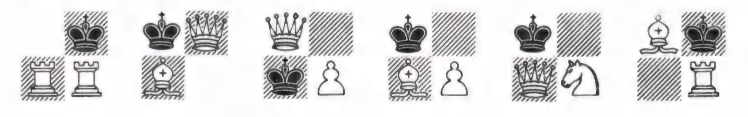
5. Прячется ли «мат» в словах: автомат, математика, матрешка, матрос, формат, шахматы? *(Прячется.)*

6. Где спрятался «пат» в словах: гомеопат, лопата, патока, патриот, патрон?

СОВЕТЫ РОДИТЕЛЯМ

Ребенок уже имеет представление о сравнительной силе фигур, умеет сражаться малым количеством фигур при игре «на уничтожение». Перед вами стоит более сложная задача: научить ребенка постановке мата. С объявлением мата цель шахматной игры считается достигнутой и партия прекращается. Матовые позиции издавна считаются венцом шахматного творчества. Изучая элементарные маты, указывал чемпион мира по шахматам 1921—1927 гг. Х. Р. Капабланка, «следует комбинировать разные фигуры, увеличивая и уменьшая их число, чтобы овладеть особенностями их действия и ознакомиться с силой тех или иных фигур, атакующих короля». Матование для дошкольника — дело не простое. Даже мат в один ход находится после многочисленных проб и ошибок. Для приобретения ребенком элементарных навыков матования позанимайтесь на малоклеточной доске. Рекомендуем следующую схему занятий на досках 2×2 и 3×3 клетки.

Расставьте положения 1—6 и спросите у малыша: мат черному королю или нет? (В положениях 1—3 — мат, в положениях 4—6 — нет.)



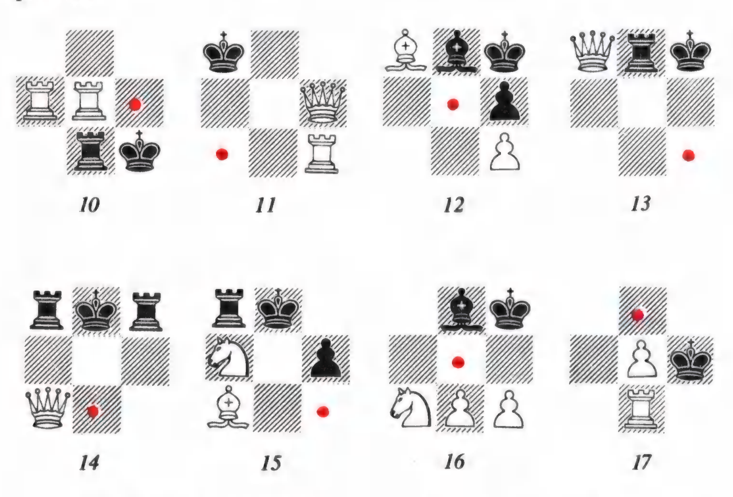
1 *2* *3* *4* *5* *6*

В позициях 7—9 найти мат в один ход. (Белая пеш-

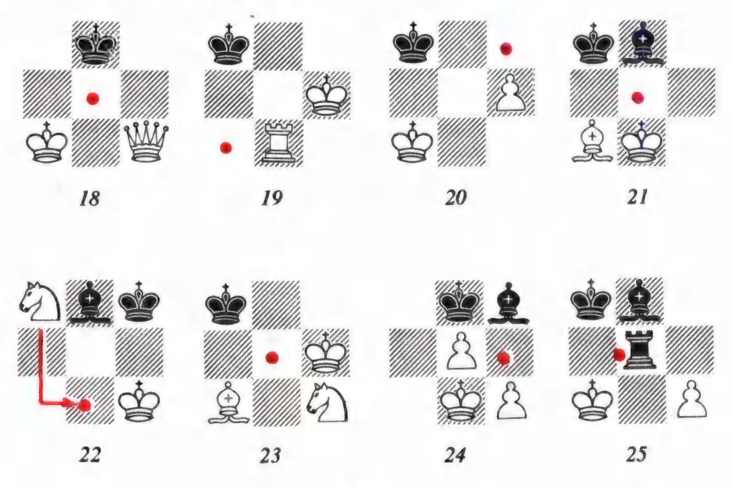


ка бьет черную фигуру и превращается в ферзя или ладью.)

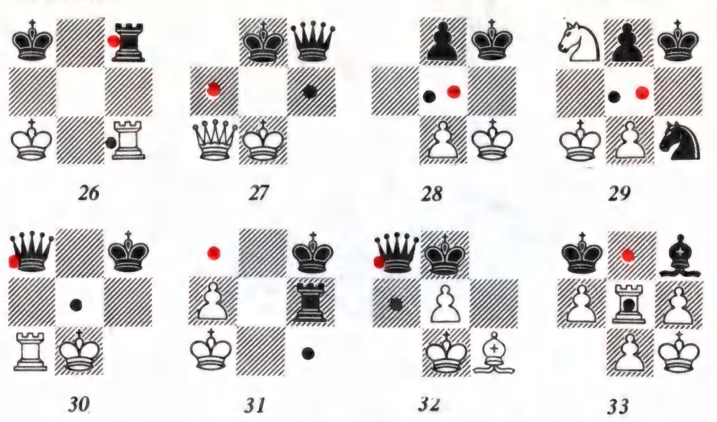
В положениях 10—17 белые дают мат в один ход на доске 3×3 клетки (учебные позиции без белого короля).



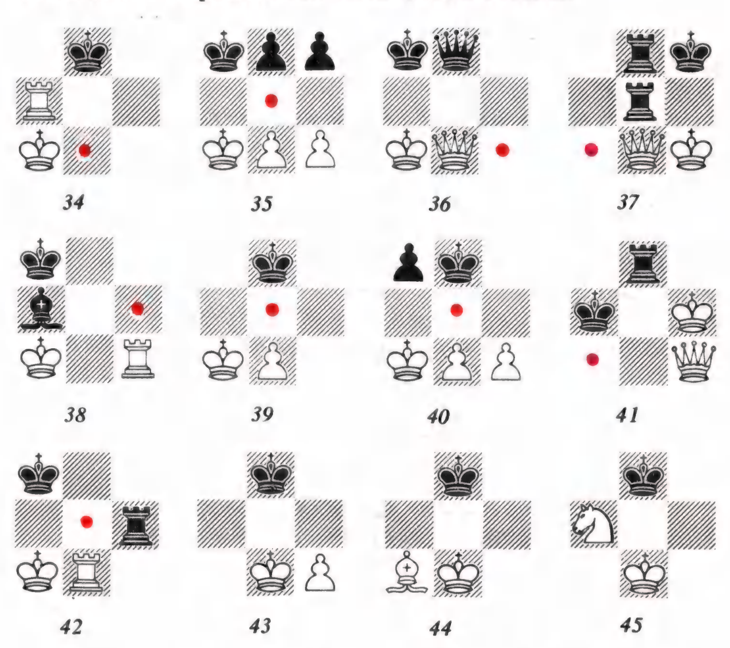
В позициях 18—25 белые дают мат в один ход при участии белого короля.



В положениях 26—33 мат дает противник, который начинает.



И наконец, поиграйте по всему комплексу шахматных правил. Разыграйте положения 34—45 при ходе белых. Следите за возможностью пата. На малоклеточных досках вероятность пата очень велика.



При точной игре противников белые матуют в положениях 34—37 в два хода, в 38, 39 — в пять ходов, в 40 — в шесть ходов, а в положениях 41—43 игра завершится вничью. В позициях 44—45 при любой игре партнеров — ничья.

Первые шахматные шаги



выдающихся шахматистов

Вспоминает

БЕНТ ЛАРСЕН

(Из тетрадки Загадая)

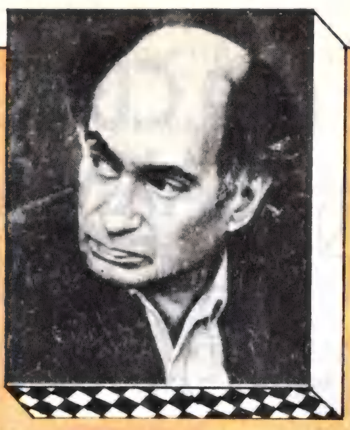
Согласно метрическому свидетельству, я родился 4 марта 1935 года в Тильстеде, близ Тистеда...

В январе 1942 года, сразу после того как мы переехали в Хольстебро, я переболел разными детскими болезнями и научился играть в шахматы. Свинка и ветрянка прошли, чего нельзя сказать о шахматах. Учителем моим был школьный товарищ по имени Йорген. Припоминаю, как протекала одна из наших первых партий. Он слопал все мои фигуры и остался с двумя ладьями. С каким удовольствием он загнал моего бедного короля на край доски и поставил мат!

Выяснилось, что мой отец тоже умеет играть в шахматы, и иногда мы садились с ним за доску. Но к 12 годам я выигрывал у него почти каждый раз и поэтому отправился искать партнеров в шахматный клуб.

Б. Ларсен (род. 1935) —
выдающийся датский гроссмейстер

Первые шахматные шаги



выдающихся шахматистов

Вспоминает

МИХАИЛ ТАЛЬ

(Из тетрадки Загадая)

Я свою первую серьезную партию проиграл. Двоюродному брату. И когда впервые в жизни получил «детский мат», это было для меня трагедией. Потому что считал себя опытным шахматистом. Дело в том, что мои старшие были людьми любезными, и при обучении я имел в активе больше «побед», чем поражений.

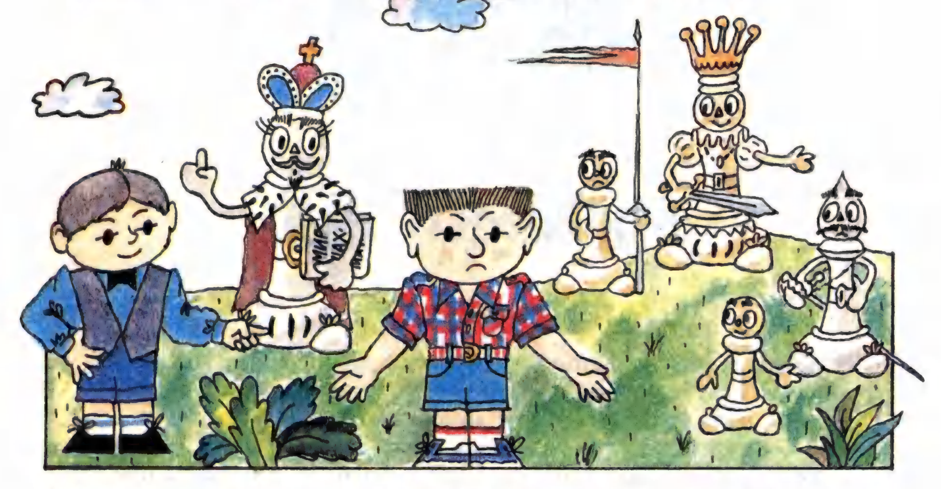
А затем совсем по иным делам (кажется, собираясь записаться в драматический кружок) я пришел в рижский Дворец пионеров. В коридоре вдруг заметил табличку на двери: «Шахматная секция». Зашел. И увлекся. Быть может, потому, что мне очень повезло с моим первым шахматным учителем. Его имя — Янис Крузкоп — широкому кругу шахматистов, к сожалению, не известно. Но он сделал для шахмат очень много, ибо всех своих учеников научил беззаветно любить шахматы.

Выигрывать у своего старшего брата я начал после нескольких месяцев занятий. Но — странное дело! — не чувствовал при этом особой радости: видел, что играет он не очень хорошо. Приспело время для поиска более сильных партнеров...

М. Н. Таль (род. 1936) —
выдающийся советский гроссмейстер,
восьмой чемпион мира,
носивший это звание в 1960—1961 годах



ДО СВИДАНИЯ, ШАХМАТНАЯ СТРАНА



Друзья вернулись в Каиссию и поспешили во дворец шахматного Короля. Их уже ждали Король, Ферзь, Ладья, Слон, Конь, Пешка и Задира.

— Дорогие друзья, Юра и Задира, мы хотим узнать, чему вы научились в Шахматной стране. Слушайте и отвечайте, — проговорил Король.

Первый вопрос задала Ладья:

— Через какую фигуру я могу перепрыгивать?



— Ладья не перепрыгивает через фигуры, — поспешил ответить Задира.

— Перепрыгивает. Через короля. Когда рокировка, — сообразил Юра.

— Правильно, — подтвердила Пешка. — А какая фигура никогда не попадет на первую горизонталь?



— Черный король, — ответил Задира. — Ему туда далеко добираться.

— Нет, белая пешка. Пешки назад не ходят, — сказал Юра.

— Так. Какая фигура не может встать на черные поля? — спросил Слон.

ПОДУМАЙ И ОТВЕТЬ

— Не знаю, — огорчился Задира.

— Белопольный слон, — вспомнил Юра.

— Верно. А буквой Г какая фигура ходит?

ВСПОМНИ

— Ферзь? — неуверенно проговорил Задира.

— Конь! — улыбнулся Юра.

— Какая фигура ходит и как ладья, и как слон?



— Это... ладья и слон, — промямлил Задира.

— Ферзь, — сказал Юра.

— Когда я могу прыгнуть через клетку? — прищурился Король.

ОТВЕТЬ И ТЫ

— Если Вам очень страшно, — буркнул Задира.

— Когда рокировка, — ответил Юра.

— Молодец, Юра, — проговорил Король.

— Зато я лучше играю, — захныкал Задира. — Дайте нам сыграть.

— Согласен? — спросил у Юры Король.

— Да, — кивнул Юра. — Но я не знаю, как надо играть, чтобы всегда выигрывать.

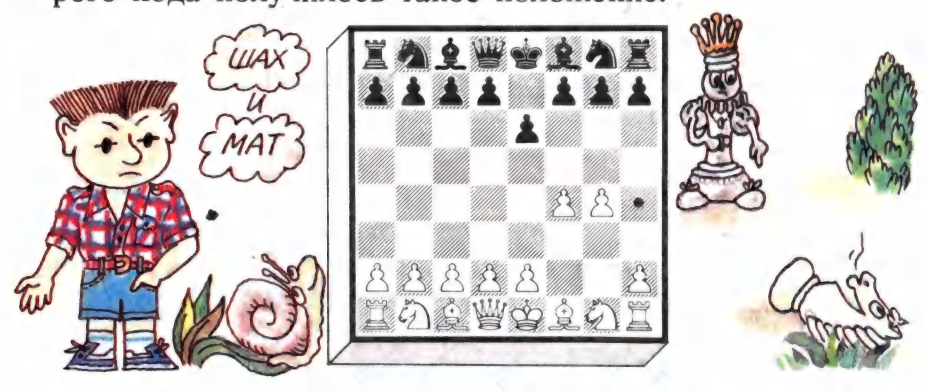
— Пока тебе это знать и не положено, — улыбнулся Король. — Играй, играй больше и сам смекай, как лучше играть. Вот проиграешь тысячу партий, будем учиться дальше.

— Я не хочу проигрывать, — огорчился Юра.

— Не будешь проигрывать — не научишься и выигрывать. Сыграйте три партии. Но вначале запомни правила честной игры. В шахматы играют молча. Не

торопясь, отыскивают лучший ход. Если дотронешься до своей фигуры — ею надо пойти. Если тронешь фигуру противника — ее надо побить. Если передвинешь фигуру и отпустишь руку — перехаживать нельзя, — объяснил Король.

В первой партии Юра играл белыми. После его второго хода получилось такое положение.



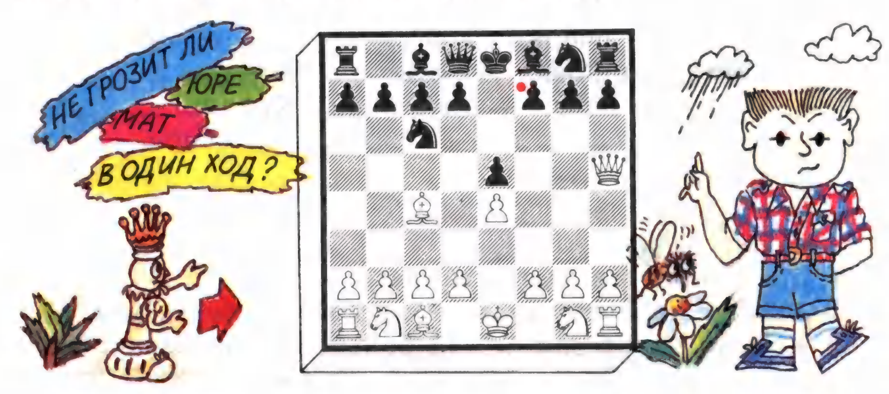
— Шах, — Задира напал ферзем на белого короля.

— Мне мат, — покраснел Юра.

— Один — ноль в пользу Задиры, — сказал Король.

— Я... случайно выиграл, — засмущался Задира.

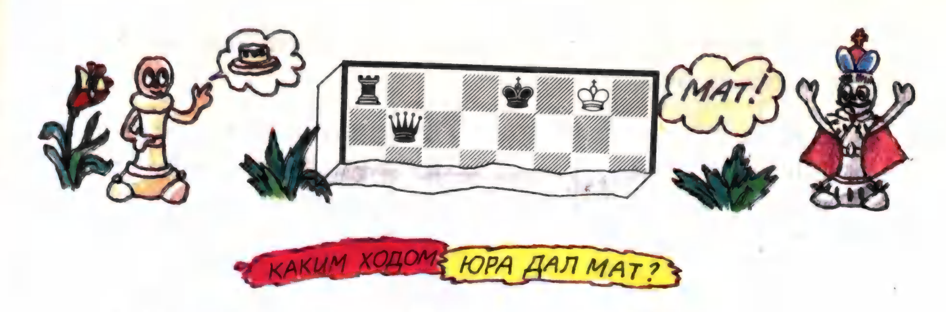
Во второй партии на третьем ходу Задира вывел вперед ферзя и лукаво глянул на Юру.



«Белый ферзь побьет пешку, и мне мат», — догадался Юра.

Он отогнал коневой пешкой белого ферзя и вскоре побил все фигуры Задиры.

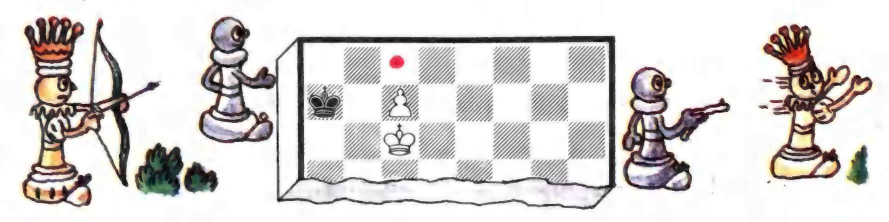
— Объявляю мат в один ход, — сказал Юра.



Юра сделал длинную рокировку. Мат!

— Один — один, — сказал Король. — Белые у Юры.

Долго сражались мальчики и доигрались до такой позиции.



Юра продвинул пешку на последнюю горизонталь и задумался. В какую фигуру ее превратить?



— В ферзя нельзя — пат будет, — догадался Юра и превратил пешку в ладью. У черного короля нашелся лишь один ответ, и Юра дал мат.

Задира опустил голову, готовясь заплакать.

— Не ругайте Задиру. Он исправится, — вдруг выпалил Юра.

— Я больше не буду. Я учиться буду, — кивнул Задира.

Вдруг Юра заметил, что все смотрят на него с грустью.

— Пора тебе домой собираться, — сказал Король.

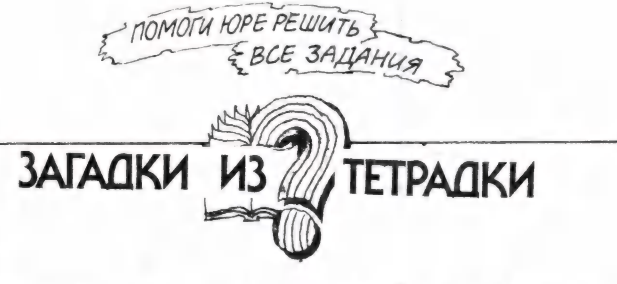
Наступила пора прощания. Задира подкатил чудесный велосипед. Загадай подарил Юре свою тетрадь, а Горизонталик — игрушку: крошечного Горизонталика.

— Чаще играй в шахматы и готовься к новому путешествию в Шахматную страну, — сказала Клеточка.

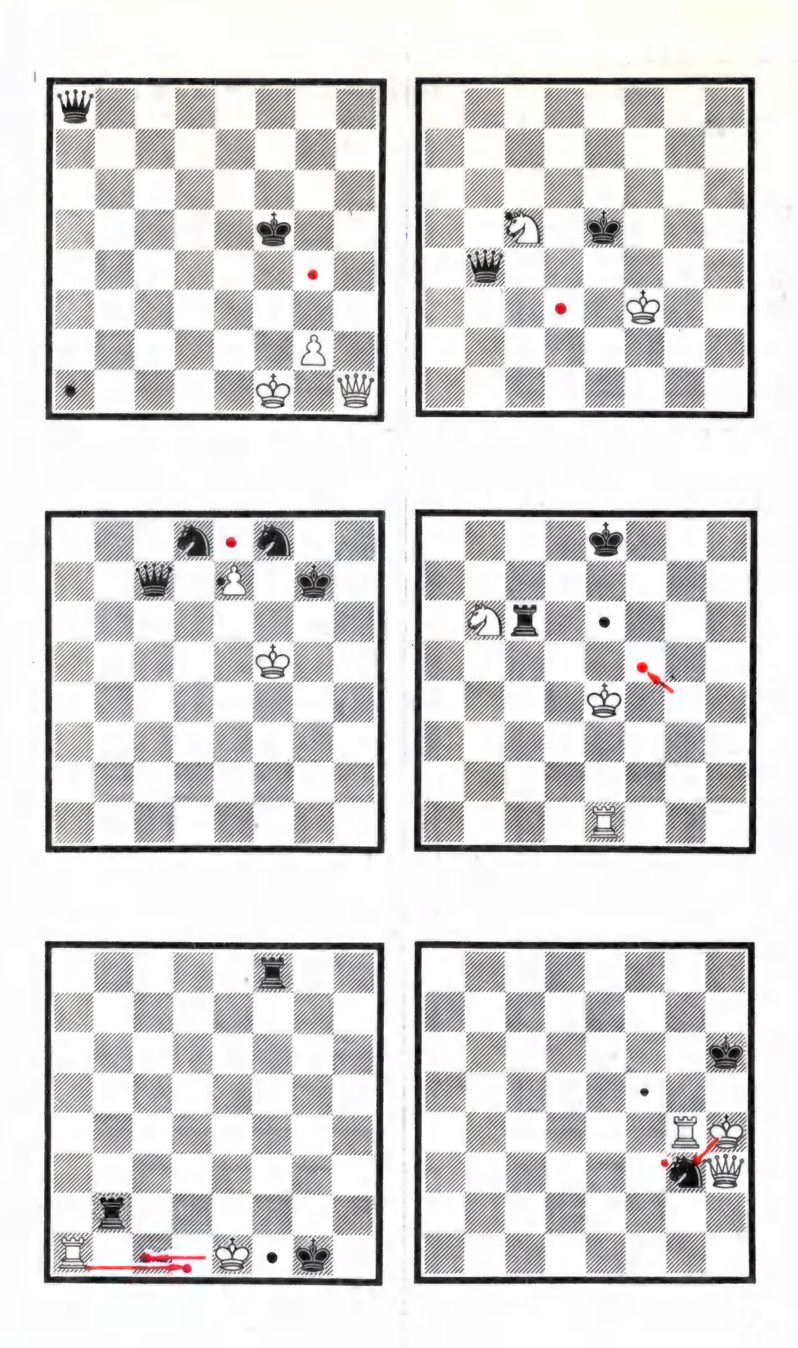
— А это тебе. Я сам сочинил. — Юра протянул девочке листок бумаги.

На свете есть заветная,
Волшебная игра.
В нее с утра до вечера
Играет детвора.

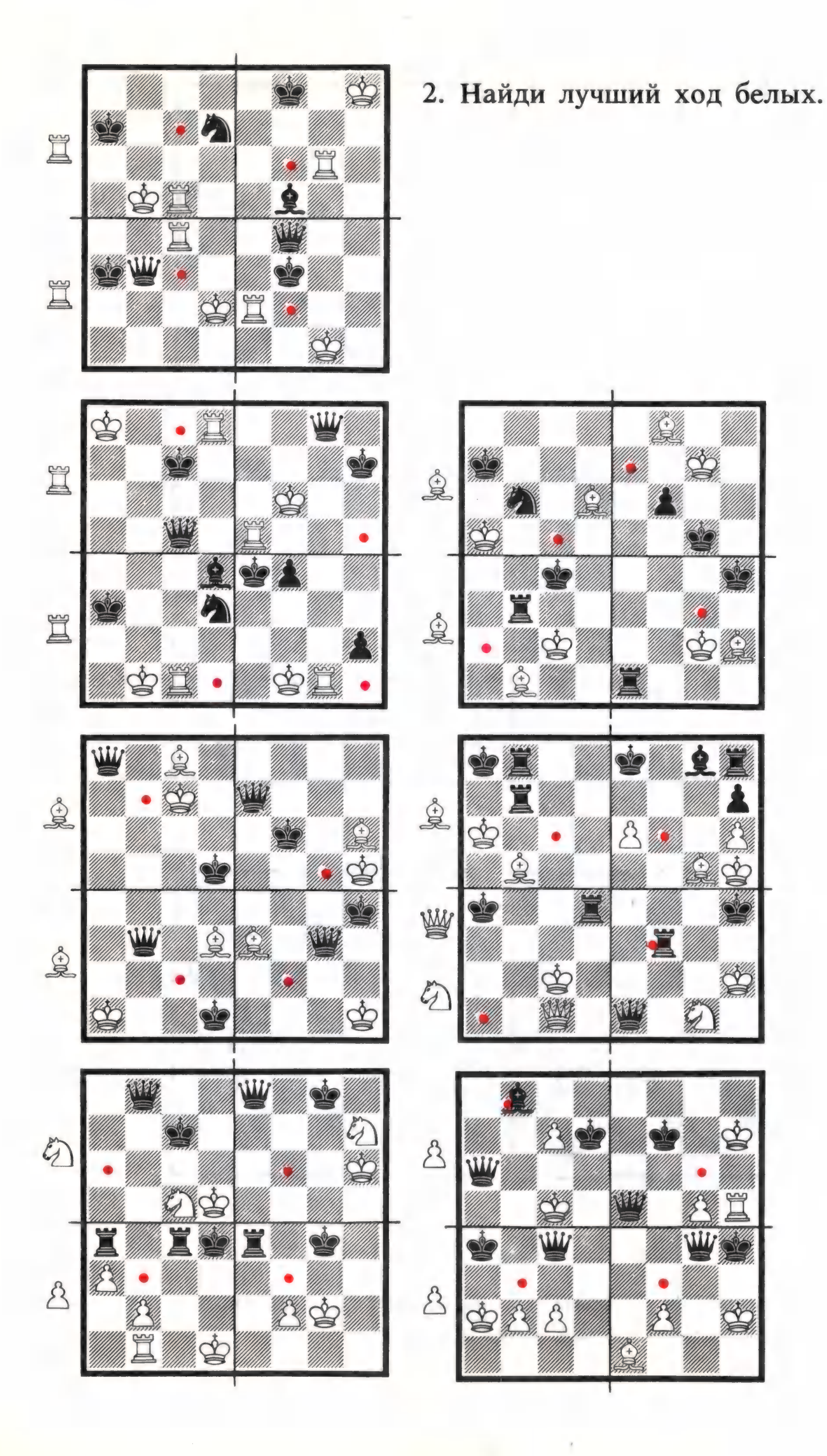
Там мчатся кони резвые,
Трубят поход слоны,
И клетки черно-белые
Чудес и тайн полны.



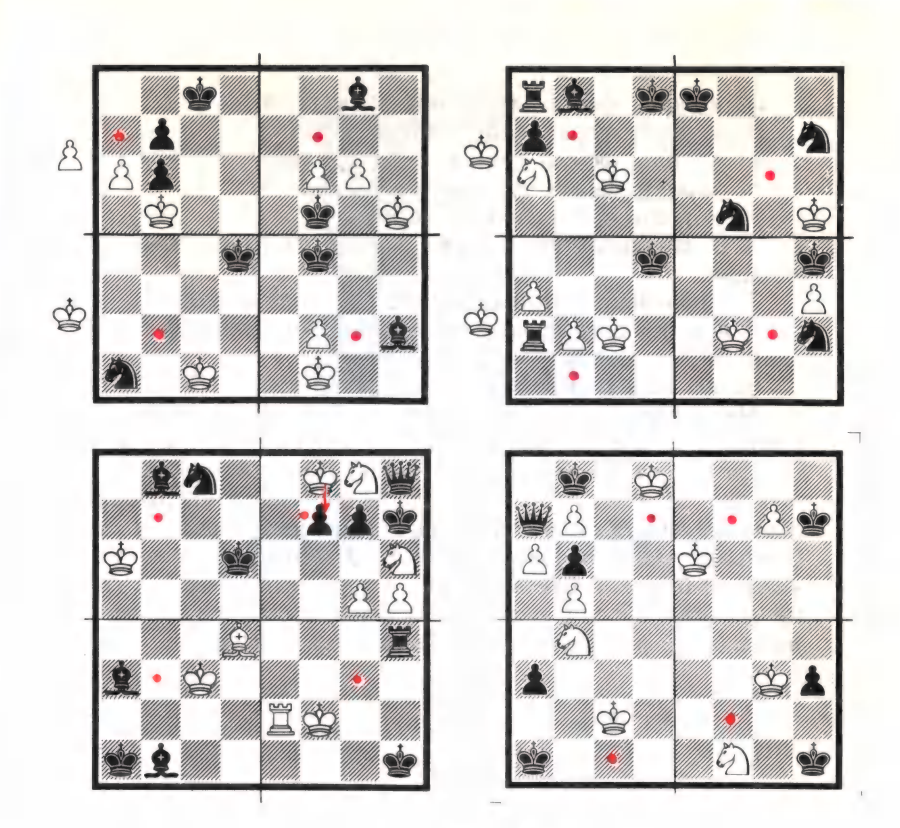
1. Найди лучший ход белых. Найди лучший ход черных.



(В позиции 7 пешка превращается в коня, в позиции 9 белые рокируют.)



2. Найди лучший ход белых.



~~СОВЕТЫ~~ РОДИТЕЛЯМ

Ребенок получил первое представление о шахматах, почувствовал сравнительную силу фигур, научился ставить элементарные маты, приобрел навыки игры малым числом фигур. Что дальше?

Больше внимания уделите игре на доске 8×8 клеток, не забывая и малоклеточную доску. Постепенно увеличивайте число фигур на доске. «Нелегко будет при увеличении числа фигур по-прежнему целесообразно управлять ими, ибо координирование действий фигур принадлежит не только к самым важным элементам игры, но в то же время и к самым трудным. Бесконечное разнообразие шахматной игры делает ее трудной, но в то же время интересной и прекрасной», — говорил Х. Р. Капабланка.

На доске 8×8 рекомендуем следующие положения для игры:

1. Положения с большим материальным перевесом у ребенка:

а) король, ферзь, ладья против короля;

б) король, ферзь, слон против короля;

в) король, ферзь, конь против короля;

г) король, ферзь, пешка против короля;

д) король, ферзь против короля.

2. В начальном положении находятся только короли и ладьи.

3. В начальном положении стоят короли и пешки.

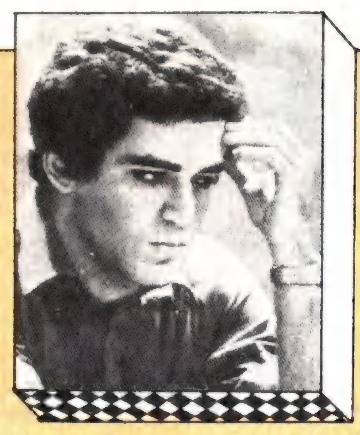
4. К королям и пешкам поочередно добавляются конь, слон, ладья, ферзь.

Затем переходите к игре всеми фигурами.

Мы намеренно не указывали, чем должен руководствоваться ребенок, выбирая ход. На первых порах вторгаться в область творчества нельзя. И играйте, играйте, играйте! Малыш должен почувствовать ваше искреннее желание сражаться с ним за шахматной доской и не бояться наказания за ошибки. Х. Р. Капабланка писал: «Трудно будет ... избегать вначале грубых ошибок. Но это не должно обескураживать... Таким промахам подвержены иной раз даже сильнейшие шахматисты».



Первые шахматные шаги



выдающихся шахматистов

Так начинал

ГАРРИ КАСПАРОВ

(Из тетрадки Загадая)

Родители Гарри Каспарова любили проводить вечера за шахматной доской. Пятилетний Гарри обычно молча наблюдал за передвижениями причудливых фигурок по клетчатой доске, но вдруг однажды сказал: «А во вчерашней задаче ходить надо так...», — и указал правильное решение шахматной задачи, над которой родители бились долго и безуспешно. «Я же тебе не показывал, как надо играть!» — воскликнул удивленный отец. А мальчик, оказывается, не только умел играть и решать задачи, но и знал наизусть всю доску и без запинки называл цвет любого поля.

Как только Гарри поступил в первый класс, его отвели в шахматный кружок бакинского Дворца пионеров имени Юрия Гагарина. В следующем году Гарри Каспаров выполнил норму третьего разряда. А в 10 лет ему присваивают первый разряд, включают в сборную юношескую команду Азербайджана для участия во Всесоюзных спортивных играх молодежи, приглашают в школу знаменитого академика шахмат Михаила Моисеевича Ботвинника.

Г. К. Каспаров (род. 1963) —
выдающийся советский гроссмейстер,
тринадцатый чемпион мира,
носит это звание с 1985 года

Первые шахматные шаги



выдающихся шахматистов

Вспоминает

АНАТОЛИЙ КАРПОВ

(Из тетрадки Загадая)

Играть в шахматы я научился, когда мне не было и пяти лет...

Отец был большим любителем шахмат, хотя не участвовал в официальных турнирах и разряда не имел, но играл сильно. К нам приходили его товарищи по работе, чтобы сразиться за шахматной доской. Увлекались игрой и засиживались часами, мама чуть не силой заставляла их оторваться от игры и что-либо перекусить.

Я, конечно, не отходил от играющих. Шахматы тянули к себе как магнит — мог часами стоять и наблюдать за игрой.

Постепенно стал соображать, что передвигаются фигуры по доске не как попало, а по определенным правилам. Что каждая из фигур имеет свою цену, что в игре надо стараться побить более ценные фигуры противника и сразить его короля.

Я просил отца сыграть со мной, уверяя, что уже знаю, как и что нужно делать, но он обычно отказывал — рано еще, не дорос...

Наконец настал день, когда отец сдался на мои уговоры и мы сели за стол, разложили доску. К его удивлению, я самостоятельно быстро расставил все фигуры и сделал первый ход королевской пешкой — так всегда начинал игру мой отец.

Устроив мне небольшой экзамен, он убедился, что я знаю, как ходят конь, слон, ладья, король и ферзь. Знаю

и то, как пешки и фигуры бьют друг друга.

Началась игра. Отец старательно подставлял мне свои фигуры, и скоро у него остался один король в окружении трех пешек, а я никак не мог его заматовать.

Потом сыграли еще одну партию и еще. Отец умело направлял мои действия, возвращал ходы, заставлял думать... Я все больше и больше увлекался этой чудесной игрой.

К сожалению, встречи наши за шахматной доской проходили довольно редко — отец в то время учился в Москве, приезжал домой на несколько дней и снова надолго уезжал. Я с нетерпением ожидал каждого такого приезда. Уж тогда мама сердилась на нас двоих — все наше внимание поглощали только шахматы.

С каждым приездом отца я играл все сильнее и сильнее. Даже как-то выразил недовольство ему, что часто нарочно подставляет мне фигуры. Отец улыбнулся, потом нахмурился и быстро поставил мне мат.

Я поджал губы. Чуть не расплакался, да отец сказал: «Запомни: без проигрышей нет и побед, а станешь реветь, так я вообще с тобой играть не буду...»

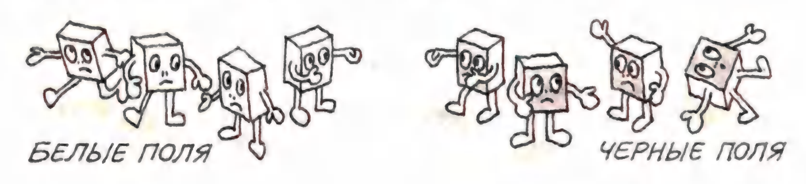
А. Е. Карпов (род. 1951) —
выдающийся советский гроссмейстер,
двенадцатый чемпион мира,
носивший это звание в 1975—1985 годах

ШАХМАТНАЯ СКАЗКА

(из тетрадки Загадая)



В некотором царстве — Клеточном государстве жили-были белые и черные клетки — поля. Вот какие.



Скучно жили, друг с другом не играли. Черные поля с белыми не разговаривали, дрались только.

Узнал об этом маленький дракончик Пожиратель полей, обрадовался, прилетел в Клеточное государство и начал глотать поля. Бросились поля врассыпную, да не убежать от дракончика. Задумались поля: что же делать?

А ТЫ КАК ДУМАЕШЬ?

Говорят белые поля черным:

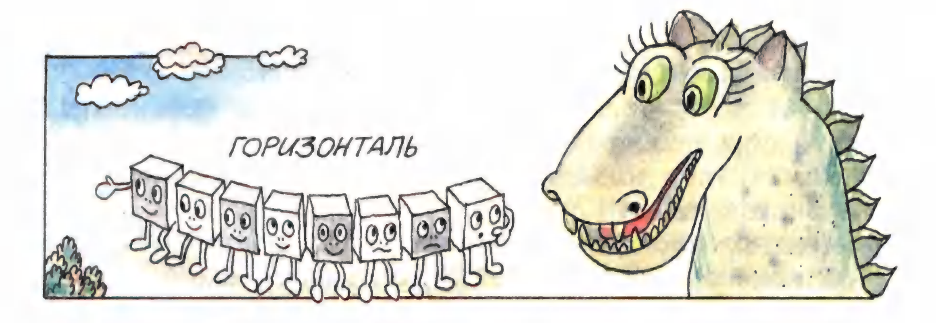
— Давайте возьмемся за руки, дракон нас и не проглотит.

— Вот еще! — фыркнули черные поля.

А дракончик все глотает и глотает поля. Испугались черные поля, протянули белым полям свои ладошки. Прижались друг к дружке четыре белых поля и четыре черных поля.

Получилась горизонтальная линия, или горизонталь.

Удивился дракончик, почесал за ухом, хмыкнул и... проглотил горизонталь.



Увидели поля, что приключилось с горизонталью, и прижались по-другому.



Получилась вертикальная линия, или вертикаль.

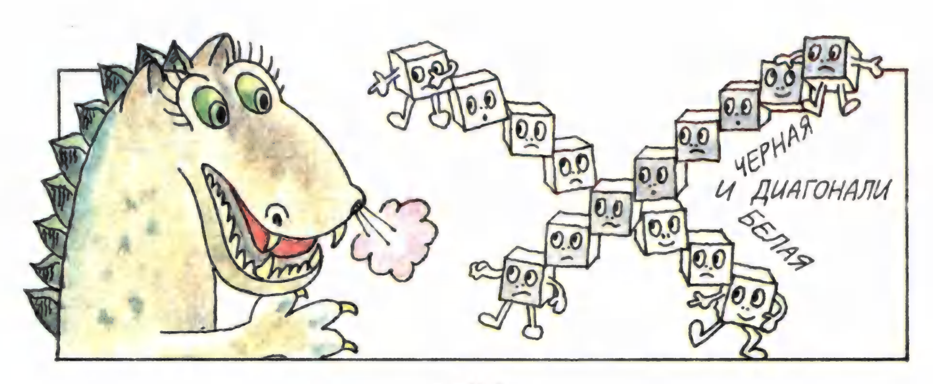
Удивился дракончик, почесал хвостом за ухом, хмыкнул и разинул пасть. Но не мог проглотить вертикаль. Никак!

Еще шире раскрыл дракончик пасть. И выскочили из нее все проглоченные поля. Вот так.

Призадумался дракончик, почесал хвостом за ухом, хмыкнул, развернулся и проглотил вертикаль.

Обиделись черные поля на белые:

— Уж лучше мы сами как-нибудь, — и прижались друг к дружке уголками.



Получилась диагональ. Черная диагональ.

— И мы — сами как-нибудь, — сказали белые поля и образовали белую диагональ.

Усмехнулся дракончик, развернулся и проглотил черную диагональ.

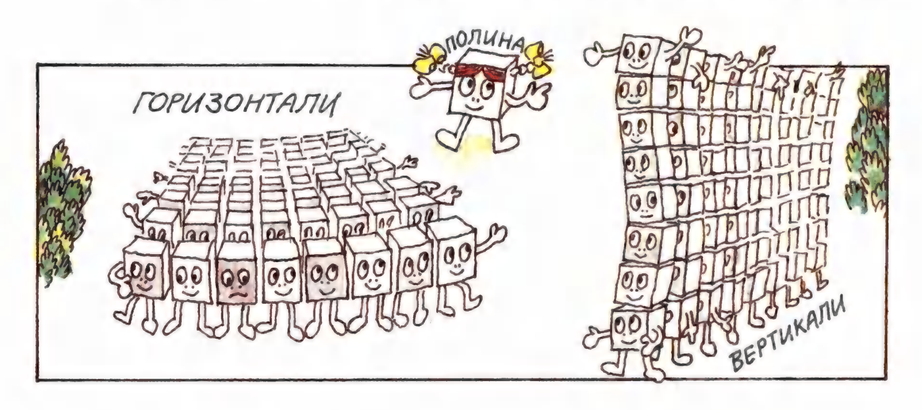
А затем проглотил и белую диагональ.

Совсем поля пригорюнились. Что же делать?

И тут одна белая клетка по имени Полина закричала:

— Всем собираться в горизонтали и вертикали! По восемь горизонталей и вертикалей!

Послушались поля, снова прижались друг к другу.

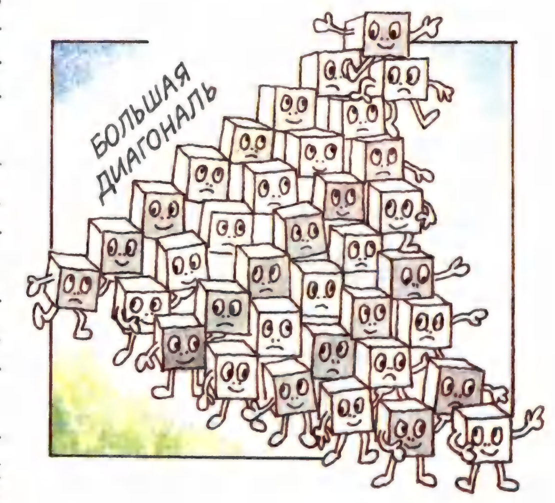


— Горизонтали, хватайтесь между собой, а вертикали между собой! — скомандовала Полина.

Горизонтали прижались друг к другу. Получилась шахматная доска.

И вертикали прижались друг к другу. Тоже получилась шахматная доска.

Удивился дракончик, хмыкнул, разинул пасть и устремился на



шахматные доски. И с одной стороны к ним заходит и с другой. Крепко держатся поля друг за друга, не поддаются дракончику.

Осмотрелся дракончик по сторонам и заметил, что не все поля объединились в горизонтали, вертикали и шахматные доски. Самые непослушные не пожелали протянуть руки полям другого цвета. Они собрались в диагонали разной длины. И в самые длинные — большие диагонали из восьми полей и в самые короткие — из двух полей.

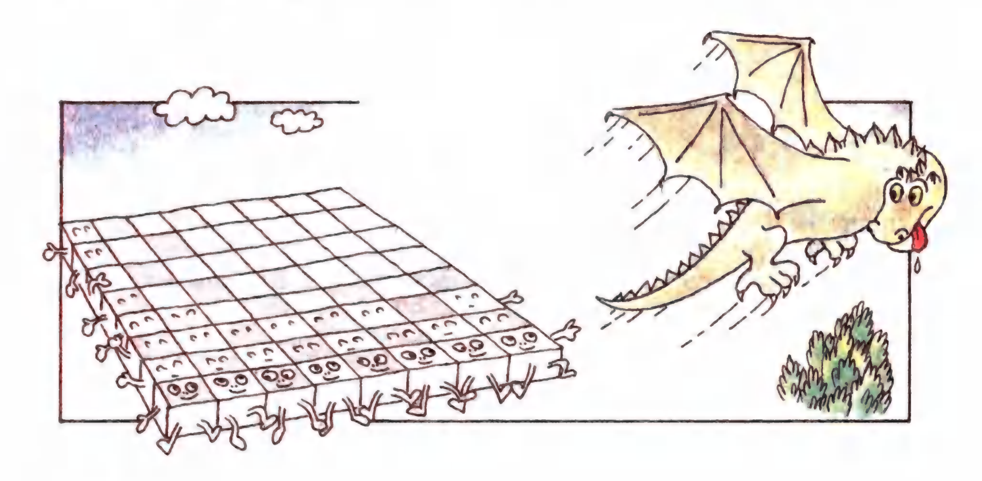
Обрадовался дракончик, облизнулся. С диагоналями-то он легко расправится!

Но рано он обрадовался.

— А ну, диагонали, хватайтесь между собой! — приказала Полина.

Белые клетки протянули черным свои руки, и из диагоналей тоже сложилась шахматная доска.

Кружил дракончик над шахматными досками, кружил, но только все поля порастерял, которые раньше проглотил. Прикусил язык дракончик, поджал хвост и улетел ни с чем.



Поля с той поры крепко держатся друг за дружку, никогда не ссорятся и никого не боятся.

А горизонтали, вертикали и диагонали ты и сейчас легко можешь найти на шахматной доске.

ЧТО ЧИТАТЬ ДЕТЯМ 5–6 ЛЕТ О ШАХМАТАХ

УЧЕБНАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. *Весела И., Веселы И.* Шахматный букварь. — М.: Просвещение, 1983.
2. *Гришин В. Г., Ильин Е. И.* Шахматная азбука. — М.: Физкультура и спорт, 1972.
3. *Гришин В. Г., Осипов Н. Ф.* Малыши открывают спорт. — М.: Педагогика, 1978.
4. *Зак В. Г., Длуголенский Я. Н.* Я играю в шахматы. — Л.: Детская литература, 1980.
5. *Никитин А. П., Фрадкин А. М.* Книга начинающего шахматиста. — Красноярск, 1983.
6. *Прокофьева С. Л., Сапгир Г. В., Гришин В. Г.* Румяные щеки. — М.: Физкультура и спорт, 1987.

СТИХОТВОРЕНИЯ

7. *Ильин Е. И.* Приключения Пешки. — М.: Физкультура и спорт, 1974.
8. *Квитко Л. М.* Турнир.
9. *Никитин В. П.* Чья армия сильней? — Красноярск, 1977.

СКАЗКИ

10. *Аматуни П. Г.* Требуется Король. — Ростов н/Д, 1977.
11. *Аматуни П. Г.* Сказки. — Ростов н/Д, 1980.
12. *Ильин Е. И.* В стране деревянных королей. — М.: Малыш, 1982.
13. *Кумма А. В., Рунге С. В.* Ленивый Вареник. — М.: Советская Россия, 1970.
14. *Носов Н. Н.* Незнайка в Солнечном городе (любое издание).
15. *Сендюков С. Д.* Королевство в белую клетку. — М.: Малыш, 1973.

16. *Чеповецкий Е. П.* Приключения шахматного солдата Пешкина. — М.: Детская литература, 1961.
17. *Шаров А. И.* Малыш Стрела — Победитель Океанов. — М.: Детская литература, 1976.



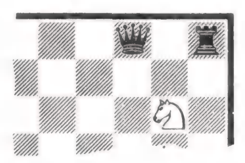
А

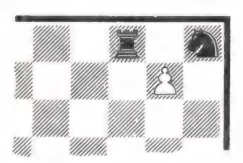
Атака — наступление в шахматной партии

В

Вариант — серия логически связанных между собой ходов

Вилка — нападение пешкой или конем на две фигуры партнера·





Выступка — право первого хода

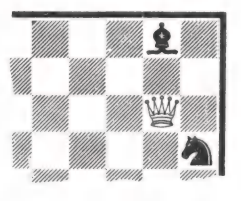
Г

Гамбит — название дебютов, в которых жертвуется материал

Гроссмейстер — высшее спортивное звание в шахматах

Д

Двойной удар — нападение одной фигурой на две фигуры партнера



Дебют — начальная стадия шахматной партии

Детский мат — быстрый мат ферзем и слоном из-за грубой ошибки партнера

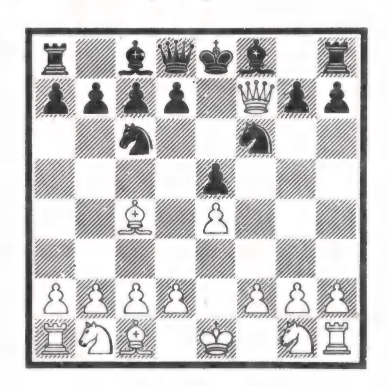
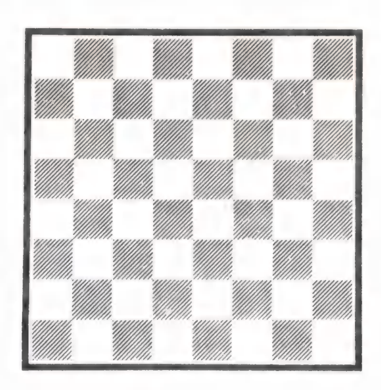


Диаграмма — печатное изображение шахматной доски



Доигрывание — завершение шахматной партии, оставшейся незаконченной в основное время

Ж

Жертва — добровольная отдача фигуры для улучшения своей позиции

З

Задача — специально придуманная позиция, в которой белые начинают и дают мат в определенное число ходов

Защита — отражение наступательных действий партнера

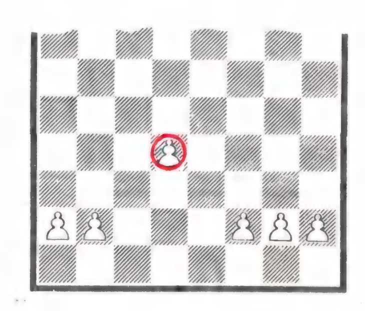
Зевок — грубая ошибка, ведущая к мату или резкому ухудшению позиции

И

Игра вслепую — игра не глядя на доску

Игра по переписке — шахматное соревнование, при котором ходы отправляются по почте на специальных открытках или в письмах

Изолированная пешка — пешка, на соседних вертикалях с которой нет пешек того же цвета



Инициатива — проявление активности, направленной на создание угроз противнику

К

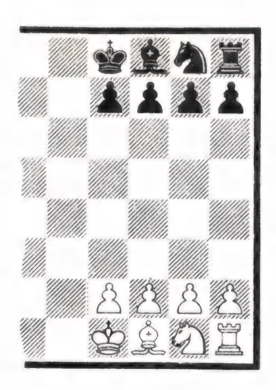
Квалификационная система — система распределения шахматистов на разряды по силе игры

Комбинационное зрение — способность предвидеть возможность комбинации

Комбинация — форсированный вариант с жертвой, ведущий к достижению определенной выгоды

Королевский фланг — половина доски, на которой перед началом шахматной партии стоят короли





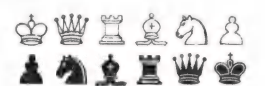
Л

Легкая партия — партия, которая не носит официального характера

Ловушка — ход, рассчитанный на ошибку партнера

М

Материал — общее название для фигур



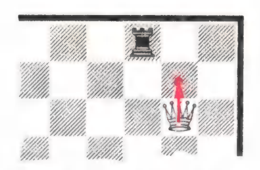
Матч — шахматное соревнование, в котором участвуют два шахматиста или две команды

Миттельшпиль — центральная стадия шахматной партии

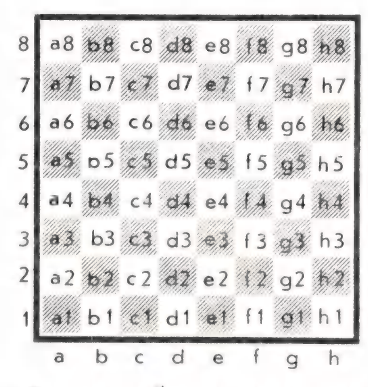
Молниеносная игра — шахматное соревнование, в котором каждому из партнеров дается небольшое время на обдумывание ходов

Н

Нападение — ход с угрозой побить какую-нибудь фигуру партнера



Нотация (шахматная) — система записи течения шахматной партии или определенной позиции. Поля шахматной доски обозначаются по горизонтали буквами латинского алфавита — a, b, c, d, e, f, g, h, а по вертикали — арабскими цифрами — 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8.



Фигуры обозначаются так: король — Кр, ферзь — Ф, ладья — Л, слон — С, конь — К, пешки — пп. Начальная позиция записывается так: белые — Кре1, Фd1, Ла1, Сс1, Сf1, Кb1, Кg1, пп.а2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2. Черные — Кре8, Фd8, Ла8, Лh8, Сс8, Сf8, Кb8, Кg8, пп.а7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7. Кроме того: короткая рокировка обозначается — 0—0, длинная рокировка — 0—0—0, взятие — :, шах — +,

мат — X, сильный ход — !, очень сильный ход — !!, слабый ход — ?, грубая ошибка — ??, любой ход — ∽.

При записи хода полной шахматной нотацией вначале указывается его порядковый номер, который отделяется от самого хода для белых точкой, а для черных — тремя точками. При ходе белых и ответе черных номер указывается только для белых. После порядкового номера хода и точки указывается обозначение фигуры, делающей ход (кроме пешек), поле, с которого она пошла, и после тире или знака взятия — поле, на которое она пошла.

Пример:

1. e2—e4 e7—e5
2. Cf1—c4 Kb8—c6
3. Фd1—h5 Kg8—f6??
4. Фh5:f7X (детский мат).

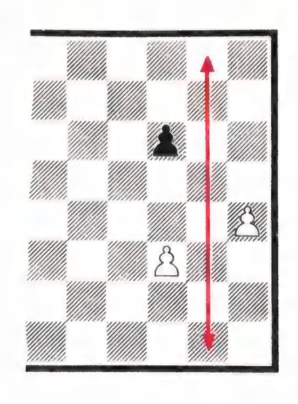
Вместе с полной шахматной нотацией применяется и краткая нотация. При ней указывается только поле, на которое фигура пошла, а поле, с которого она передвинулась, не записывается. Запись той же партии краткой нотацией будет выглядеть так:

1. e4 e5
2. Cc4 Kc6
3. Фh5 Kf6
4. Ф:f7X.



О

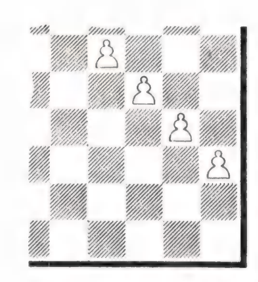
Открытая линия — вертикаль, свободная от пешек



П

Партия (шахматная) — шахматный поединок между партнерами

Пешечная цепь — пешки одного цвета, расположенные по диагонали и защищающие друг друга



Позиция — расположение фигур на доске

Проходная пешка — пешка, перед которой нет пешек противника как на вертикали, на которой она расположена, так и на соседних



Р

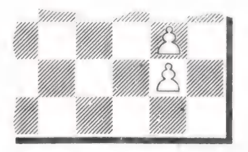
Развитие — быстрейшее введение фигур в игру

Размен — снятие с доски равноценных фигур

Разряд — один из классов, на которые разбиваются шахматисты по силе игры

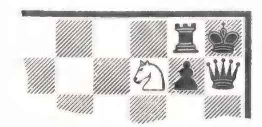
С

Сдвоенные пешки — пешки одного цвета, расположенные на одной вертикали



Сеанс одновременной игры — шахматное мероприятие, при котором сильный шахматист одновременно играет большое число партий с более слабыми игроками

Спёртый мат — мат конем, при котором собственные фигуры отнимают у короля все поля для отступления

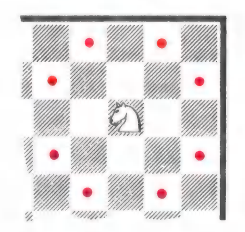


Т

Турнир — шахматное соревнование, в котором участвуют несколько шахматистов

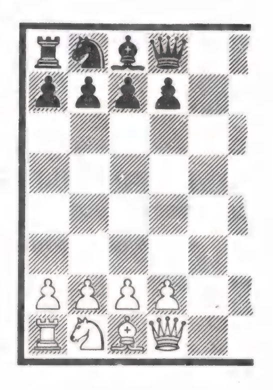
У

Ударная сила фигур — число полей, которые могут быть атакованы фигурой



Ф

Ферзевый фланг — половина доски, на которой перед началом игры стоят ферзи



Фора — дача вперед в шахматной партии между сильным и слабым шахматистом

Ц

Цугцванг — положение, при котором любой ход ведет к ухудшению собственной позиции

Ч

Часы (шахматные) — особые часы с двумя циферблатами и контрольными флажками

Чатуранга — исторический предшественник шахмат. В игре участвовали четыре человека. Игра изображала состав и строй древнеиндийского войска, в которое входили боевые колесницы, слоны, всадники и пехотинцы. Ходы фигур определялись бросками игральной кости. Цель игры заключалась в уничтожении фигур противника.

Чемпион мира — сильнейший шахматист земного шара. Чемпионами мира были: Вильгельм Стейниц, Эммануил Ласкер, Хосе Рауль Капабланка, Александр Алехин, Макс Эйве, Михаил Ботвинник, Василий Смыслов, Михаил Таль, Тигран Петросян, Борис Спасский, Роберт Фишер, Анатолий Карпов, Гарри Каспаров

Ш

Шатрандж — вторая после чатуранги историческая ступень в развитии шахмат. В отличие от чатуранги игра велась между двумя партнерами без игральной кости. Шатрандж более схож с современными шахматами — те же фигуры, те же правила хода ладьи, короля и коня. Но другие фигуры передвигались иначе: слон ходил лишь на третье поле по диагонали, причем мог перепрыгивать фигуры, но не бил те, которые перепрыгивал; ферзь ходил лишь на одно поле по диагонали; пешка не имела двойного начального хода и превращалась только в ферзя. Есть и другие отличия — не существовало рокировки, за выигрыш считался не только мат, но и пат. Можно было победить и забрав все фигуры партнера

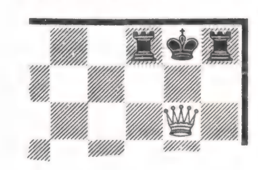
Шахматница (шашечница) — шахматная доска

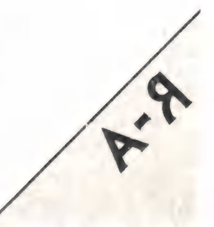
Э

Эндшпиль — заключительная стадия шахматной партии

Эполетный мат — мат, при котором ладьи, стоя по обе стороны своего короля, отнимают у него поля для отступления

Этюд — специально придуманная позиция, в которой надо найти неожиданное и красивое решение.





— 43128 —

Научно-популярное издание

Сухин Игорь Георгиевич

Зав. редакцией Л. И. Коровкина
Редактор Е. Д. Гончарова
Художник Н. Н. Аникушин
Художественный редактор Б. В. Никифоров
Технический редактор Л. А. Зотова
Корректор В. Е. Воронцова

ИБ № 1584

Сдано в набор 26.10.90. Подписано в печать 27.06.91. Формат 60×90[1]/16. Бумага офс. № 1. Печать офсетная. Гарнитура Тип таймс. Усл. печ. л. 9,0. Уч.-изд. л. 6,82. Усл. кр.-отт. 36,75. Тираж 200 000 экз. Зак. № 1795. Цена 5 руб.
Издательство «Педагогика» Академии педагогических наук СССР и Государственного комитета СССР по печати.
119034, Москва, Смоленский б-р, 4.

Ордена Трудового Красного Знамени Тверской полиграфический комбинат Государственного комитета СССР по печати.
170024, г. Тверь, просп. Ленина, 5.

144

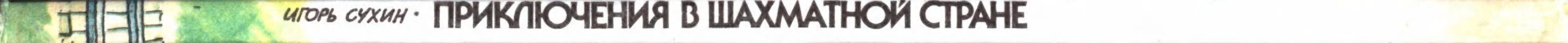
5 р.

МАЛЬЧИКАМ И ДЕВОЧКАМ!

**Главное — борьба,
воспитание
своего характера,
а успехи
обязательно придут,
если постоянно
работать
над шахматами
и по-настоящему
их любить.**

А. КАРПОВ




ИГОРЬ СУХИН · ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ШАХМАТНОЙ СТРАНЕ